CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

84 décembre 94 janvier 95

Jeu en encart
Totale Apokalypse

Jouer en musique :
Sono d'enfer

Deux nouveaux jeux de rôle :
Ecryme
Oniros

Anne McCaffrey
l'interview de la Dame des dragons de Pern

M 3168 - 84 - 35,00 F-RD
255 FB - 9,20 FS - 5.50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

BITTLER 93


OÜI ®
102.3 FM

POUR JOUER OU COLLECTIONNER

OFFRE DE LANCEMENT

SPELLFIRE™

JEU DE CARTES

Maîtriser la magie

RELEVEZ LE DÉFI, ENTREZ DANS LA BATAILLE ET BATISSEZ VOTRE ROYAUME DANS LES UNIVERS DE DONJONS & DRAGONS ®



LA VERSION FRANCAISE DE SPELLFIRE™ PRÉSENTE 400 CARTES DIFFÉRENTES DONT 20 INÉDITES, TOUTES SUPERBEMENT ILLUSTRÉES PAR LES MEILLEURS ARTISTES DE TSR.

Prix conseillés : Starter (2paquets de 55 cartes) : 90 F - Booster (15 cartes) : 25 F

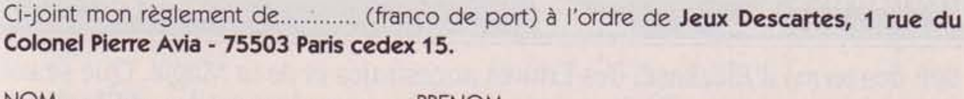
ROYAUMES OUBLIÉS

Advanced Dungeons & Dragons

Je souhaite recevoir **SPELLFIRE™** et bénéficier de l'offre de lancement ci-dessous :

- ❑ **1 Starter + 1 Booster** .... **90 F**
- ❑ **1 Starter + 5 Boosters** .... **165 F**
- ❑ **2 Starters + 4 Boosters** .... **205 F**

Ci-joint mon règlement de............ (franco de port) à l'ordre de **Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.**



NOM .... PRENOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL .... VILLE ....





OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31 JANVIER 1995 POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT.

84 Sommaire

Critiques

Aides de jeu & articles

Scénarios de jeu de rôle

Couverture : Bernard Bittler.

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en pages 75 & 113*
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine.

S'il y en a eu deux de surpris, c'est bien Gwô et Millord, devant l'abondance des réponses à leur très encyclopédique enquête ! Le nombre d'explorateurs transuniversels est visiblement supérieur à ce qu'ils pensaient, et grâce à leurs rapports éclairés, la Connaissance de l'univers a fait un grand pas en avant. Merci à tous ! La rubrique de messieurs G & M vous livre les révélations des gagnants de ce concours permanent, d'où sont absents certains explorateurs, non moins émérites, mais qui n'avaient pas remarqué les quelques contraintes (de sujet et de longueur) émises par nos éminents encyclopédistes. Qu'ils se rassurent, leurs travaux trouveront peut-être place un jour dans un volume spécial de l'encyclopédie.

Autre succès pour une initiative assez proche, le concours de scénarios, organisé par Casus Belli et Hicham Batran lors du Festival de l'imaginaire, a fait plus que salle comble. Les conditions n'étaient pourtant pas faciles (lire notre reportage dans les pages Debriefing)...

Sur la lancée, c'est *Simulacres* qui s'ouvre à vos contributions ; voyez la page 81 pour plus de détails.

Bref, même si dépouiller les envois c'est du boulot, et choisir des gagnants un dilemme cornélien, ces concours sont un véritable plaisir, puisque pour une fois ce sont les lecteurs – qui ont de l'humour et des idées – qui écrivent pour nous. Ahh...

Didier Guiserix

CARTUS BELLI ?

Il y a tellement de jeux de cartes en ce moment que nous avons consacré une page entière à leur actualité (p. 18). Á quand un magazine entièrement consacré à ces nouveaux jeux (que pensez-vous de *Cartus Belli* ?).

Bienvenue

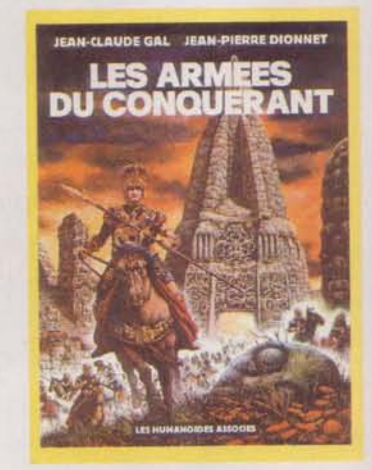
Médias et jeu de rôle (toujours)

Les parents du jeune Christophe Maltese, dont la mort a lancé la polémique sur les jeux de rôle nous ont contacté : leur point de vue en page 9.



Le jeu de rôle : qu'est-ce que c'est ?

Nous continuons à diffuser gratuitement cette brochure, une opération vraiment indispensable face à l'obscurantisme de certains médias. Pour vous la procurer : envoyez-nous une enveloppe grand format (21 × 29,7) libellée à votre adresse et suffisamment affranchie (au moins 3,50 F).



LES ARMÉES DU CONQUÉRANT

« En ce temps-là, les Armées du Conquérant partirent pour envahir le Monde... »

C'est avec Jean-Pierre Dionnet au scénario que Jean-Claude Gal nous donna, dans *Métal Hurlant*, une des premières BD françaises d'« heroic fantasy ». En noir et blanc, c'est toujours l'un des grands classiques du genre. Ensuite, la série continua avec *La vengeance d'Arn* et *Le triomphe d'Arn*. Il n'y aura plus de suite, Jean-Claude Gal nous ayant quitté cet été, à l'âge de cinquante-deux ans...

& Benvenuto !

Une double page d'entrée pour vous présenter la sélection du chef, mais aussi vous parler de choses et d'autres.

Mise en jeu !

Chaque bimestre, Casus Belli s'associe avec un éditeur pour vous faire gagner des cadeaux ayant trait au monde du jeu. Cette fois-ci, vous avez la possibilité de gagner Le voile de Kâli, une campagne pour le jeu de rôle Maléfices.

Les Chroniques de la guerre de Lodoss

Si vous avez toujours voulu savoir à quoi ressemblait une partie d'Advanced Dungeons & Dragons sans avoir à lire les règles du jeu, procurez-vous les deux K7 vidéo de cette série. Il s'agit d'un dessin animé japonais (heureusement sous-titré en français) qui décrit les aventures du guerrier Pam, du prêtre Eto, du nain Gim, du magicien Slaine, du voleur Woodchuck et de l'elfe Deedlit. Chaque cassette présente deux ou trois épisodes.



Destination Aventure

La rubrique de ceux qui veulent toujours apprendre. Cette fois-ci : comment ne pas aller trop loin dans un rôle, p. 76-78.

Voici la liste des gagnants de notre précédente mise en jeu (Casus 83). Ils recevront donc un exemplaire du jeu Eléckasë (et non Eléckazë, nos lecteurs auront rectifié d'eux-mêmes) :

Jacques Abeasis (21 Grigny), Stéphane Auclair (03 Lavault-Ste-Anne), Florian Balletti (60 Crépy-en-Valois), Pierre-Louis Bazin (51 Reims), Frédéric Brichau (Andenne – Belgique), Éric Carro (13 La Ciotat), Sylvain Chaillou (13 Aubagne), Marc Escher (92 Vanves), Samuel Figuière (26 Aubres), Bjorn Funck (75 Paris), Jean-Luc Jourdain (28 Châteaudun), Yann Lachaud (62 Bruay-la-Buissière), Cyril Landriot (71 Chalons-sur-Saône), Pascal Lhonneur (10 Troyes), Frédéric Loiseau (41 Vendôme), Micherino Maccari (74 Sales), Philippe Mesgny (60 Thourotte), Joël Michelin (25 Dampière-les-Bois), Damien Mollicone (57 Seremange), Dominique Mulhematter (01 St-Genis-Pouilly), Frédéric Nicaise (14 St-Germain-la-Blanche-Herbe), Régis Purgina (83 Draguignan), Philippe Rieux (68 Mulhouse), Laurent Rosa (94 Plessis-Trévise), Norbert Salamand (42 St-Étienne), Yann Seroz (38 Grenoble), Éric Simon (52 Langres), Cédric Thevenin (61 Alençon), Guy Treffe (37 Chinon), Pascal Vanpee (Bruxelles – Belgique).

Totale apokalypse

C'est la guerre totale entre le vaisseau du Konsortium et les peuples de la planète Xulubia. Affrontez-vous à tour de rôle sur notre jeu en encart, afin de savoir si vous êtes plutôt un Kommando dévoué ou un Elfe farouche, et si la « teknologie » sera suffisante face à la magie.

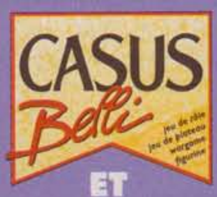
Prochain numéro : le 8 février

Mise en jeu !

SOYEZ PARMI LES 25 GAGNANTS D'UN EXEMPLAIRE DU VOILE DE KÂLI



OFFERTS PAR



ET



Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à Casus Belli – Mise en jeu ! 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

Mise en jeu ! Casus Belli 84
Tirage le 10 janvier 1995

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....
....
....

EUREKA

LE JEU SOUS TOUTES SES FORMES

JEUX DE RÔLES

ADVANCED DUNGEONS ET DRAGONS	
Manuel du joueur	145 F
Guide du maître	145 F
Bestiaire monstrueux	237 F
Armes et équipements	150 F
Draconomicon	150 F
Dark Sun	230 F
AMBRE	237 F
Tarot d'Ambre	199 F
APPEL DE CTHULHU	190 F
ARS MAGICA	237 F
BERLIN XVIII	209 F
BITUME	139 F
BLOODLUST	226 F
CHILL	237 F
CHIMÈRES	223 F
Tarot Chimères	69 F
CYBERPUNK	225 F
ÉCRYME	209 F
ELECKASË	209 F
ELRIC	236 F
GURPS	210 F
HAWKMOON	240 F
HEAVY METAL	220 F
IN NOMINE SATANIS	209 F
JAMES BOND	119 F
J.R.T.M.	199 F
LOUP-GAROU	199 F
MALÉFICES	249 F
MEGA III	139 F
MERCENAIRES	139 F
MUTANT CHRONICLES	237 F
NEPHILIM	213 F
L'ŒIL NOIR	185 F
PARANOÏA	169 F
PENDRAGON	230 F
RÊVE DE DRAGON	266 F
RUNEQUEST	230 F
SCALES	209 F
SHADOWRUN	237 F
STARS WARS	180 F
TOON	159 F
TORG	249 F
Romans Torg	56 F
VAMPIRES	156 F
WARHAMMER	180 F

SIMULATIONS FIGURINES

WARHAMMER 40 000	424 F
WARHAMMER	339 F
Warhammer Magie	238 F
Livres armées	124 F
SPACE MARINE	339 F
Renégats	204 F
Armées Imperium	204 F
Orks et squats	204 F
BLOOD BOWL	339 F
FANTASY WARRIORS	275 F
MAN O'WAR	322 F
Fléaux des mers	240 F

JEUX DE PLATEAU

BARBE NOIRE	238 F
BASTON	190 F
BATTLETECH	249 F
BLOOD BERETS	213 F
CIVILISATION	272 F
CLAIM	150 F
DIE HANSE	254 F
DIPLOMATIE	320 F
DUNE	272 F
DAMPEROSS	254 F
LES DIEUX NOMADES	270 F
EXCALIBUR	257 F
FIEF II	239 F
FORMULE DÉ	275 F
FULL MÉTAL PLANÈTE	282 F
HORREUR À ARKHAM	204 F
JUNTA	220 F
LE ROI ARTHUR	257 F
RES PUBLICA ROMANA	379 F
RENCONTRE COSMIQUE	221 F
STRATÉGO	270 F
SUPER GANG	326 F
TERRAIN VAGUE	219 F
VALLÉE DES MAMMOUTHS	249 F
XHÉNOR	323 F
ZARGOS	220 F

JEUX DE CARTES

STARTER MAGIC	59 F
BOOSTER MAGIC	17 F
STATER JYHAD	69 F
BOOSTER JYHAD	20 F
RÈGLES JYHAD	8 F
TEMPÊTE SUR L'ÉCHIQUIER	79 F

WARGAMES

SQUAD LEADER	204 F
ADVANCED SQUAD LEADER	380 F
PANZER LEADER	204 F
AILES DE LA GLOIRE	250 F
STALINGRAD	213 F
BRITTANIA	170 F
ADVANCED THIRD REICH	177 F
WATERLOO	245 F
GD'40	245 F
VICTORY WEST	238 F
MATANIKAU	232 F
ARDENNES	218 F
EMPIRES IN ARMS	238 F
OPÉRATION MERCURY	204 F
CROIX DE GUERRE	238 F

JEUX DE REFLEXION

DÉTECTIVE CONSEILS	254 F
ABALONE	198 F
QUARTO	240 F
PYRAOS	195 F
TRINÔME	230 F
OTHELLO	198 F

NOUVEAUTÉS VENUES ET A VENIR

TALISMAN (plateau)	360 F
ZONE MORTELLE (ext. Blood Bowl)	204 F
ARMÉES DU CHAOS (Boite Armée Warhammer)	220 F
WHITE DWARF N° 13	35 F
SCRYE COUNTER (Compteur Magic)	55 F
FALLEN EMPIRE (ext. Magic)	12 F
HUNTERS FROM THE SKY (Wargame)	266 F
COLONIAL DIPLOMACY (Diplo. Mondiale)	374 F
TOLKEN DIARY 1995	107 F
THE MAP OF TOLKIEN'S MIDDLE EARTH	68 F
CLANBOOK VENTRUE (ext. Vampire)	55 F
ÉCRAN CHIMÈRE	90 F
ONIROS (J.D.R.)	180 F
VOYAGE N° 3 : L'ŒUF DE PSILUMA	115 F
CREDO (jeu de plateau)	NC
VOYAGES DU VOYAGEUR (ext. Rêve de Dragon)	NC
LES VOILES DU DESTIN (ext. Bloodlust)	209 F
GURPS WESTERN (ext. Gurps)	NC
GRAND PRIX DU CANADA (ext. Formule Dé)	NC
KIT CHAMPIONNAT (ext. Formule Dé)	NC
SONGE D'UNE NUIT D'ÉTÉ (ext. Ars Magica)	NC
MANUEL DU JOUEUR (star wars)	NC
AVENTURES AUTOUR D'ARKHAM (appel de cthulhu)	NC
LE VOLEUR DE NARCOPUCES (Shadowrum)	NC
DOOM TROOPER (Mutant chronicle - jeux de carte)	NC
BERLIN CONFIDENTIAL (ext. Berlin XVIII)	120F
L'ENCLUME, LE MARTEAU (ext. Bloodlust)	137F
MAGIE (ext. Scales)	133F
POUSSIÈRES D'ANGE (ext. Bloodlust)	137F
MAGIES (ext. Eléckasë)	140F

GRAND CHOIX DE CASSE-TÊTE ET PUZZLES.

NEWS

- Bientôt votre magasin Euréka ouvre une nouvelle surface de 200 m² consacrée aux jeux et met à votre disposition un espace jeux – Démonstration ouvert à tous.
- Pour inaugurer cet espace, Euréka, KrakKrak organisation et le Dé Strié organisent un championnat de Magic The Gathering™ sur 3 mois avec de nombreux cadeaux...
- Pour continuer d'inaugurer, concours de diorama sponsorisé par Prince August avec les Figurines Mithril. Du 7 décembre au 28 janvier. Résultats et remise des prix le 4 février 1995. (Tous les participants gagnent un lot !)
- Démonstration de moulage de figurines. Les 10 premiers spectateurs reçoivent leur figurine toute chaude. Le samedi 4 février 1995 à 14 h
- Promotion inaugurale sur les War Band Prince August : 299 F La boite de 30 figurines...
- Une question ? téléphonez nous...

CENTRE COMMERCIAL LES HALLES CHÂTELET 45000 ORLÉANS · TÉL. 38 53 23 62 · FAX 38 54 82 36

La réponse des parents de Christophe Maltese

Suite à notre réponse à Témoin n° 1, parue dans CB 82, les parents du jeune Christophe Maltese, dont le décès avait suscité l'émission de télé et de nombreux échos dans la presse, nous ont contacté pour mettre au point certaines choses. Pour tous ceux d'entre nous qui ont été confrontés au besoin d'expliquer à leur entourage, ou à des instances locales, ce qu'était leur passion, il nous a paru constructif d'avoir le témoignage des parents de Christophe.

M. Maltese : « Tout d'abord, il faut savoir que nous ne sommes pas « partis en guerre contre les jeux de rôle », même si c'est l'impression qu'a pu laisser l'émission de TF1. Pressé par l'horaire, l'animateur ne nous a laissé qu'un temps de parole très court, de même qu'au psychiatre, M. Abgrall. Quant aux journaux, ils ont pris dans nos propos ce qui leur semblait sensationnel. Je ne dis pas que le jeu est tout noir, nos interrogations sur le rôle du jeu dans le décès de notre fils sont venues petit à petit. Notre première motivation a été le voile jeté sur ce décès. On nous a affirmé que c'était un suicide, que Christophe était dépressif, et que l'affaire était classée. Mais en même temps, on nous cachait la majeure partie du résultat de l'enquête. Aujourd'hui, des mois après, nous ne savons toujours pas si ce sont bien les empreintes de Christophe qui étaient sur l'arme. Juste après le drame, imaginez notre réaction face à ce mur de silence. »

Mme Maltese : « De plus, nous connaissions pas mal de gens, des amis de Christophe, des responsables du lycée. Et après le décès, personne ne nous a adressé les moindres condoléances, plus personne ne connaissait Christophe. Cette attitude nous a convaincus que les explications qu'on nous avait données étaient fausses, ou très incomplètes. La loi française ne nous permettant pas d'avoir accès au dossier (à part en portant plainte contre X, ce qui revenait à accuser l'un de ses camarades de lycée !), nous avons préféré enquêter par nous-mêmes, et tenter de braquer les lumières de la presse sur cette affaire. C'est au cours de notre enquête que nous avons découvert la place que prenaient les jeux de rôle dans la vie de Christophe. Nous savions qu'il jouait, je lui avais moi-même offert plusieurs jeux de plateau, et s'il ne pratiquait pas le jeu de rôle à la maison, il nous montrait les écrans de jeu qu'il dessinait. »

M. Maltese : « Christophe était interne dans un lycée, mais en section art graphique, une section déjà un peu à part du reste du lycée. Il jouait avec un petit groupe d'amis, et ils avaient créé leurs propres jeux. Ils y consacraient visiblement presque tout leur temps libre en semaine. Christophe relatait leurs aventures dans des récits, dessinait leurs personnages, créait effectivement des écrans de meneur de jeu en rapport avec son personnage Marvin, un personnage violent et sombre, à l'opposé de ce qu'était Christophe. »

Mme Maltese : « Après coup, il me semble maintenant évident que les dessins de Christophe ont viré au sombre à partir du moment où il a été interne et où, nous le savons maintenant, il a dû créer ce personnage de Marvin, qui lui ressemblait physiquement et qui semblait cristalliser de vieilles angoisses. »

M. Maltese : « C'est vrai que ces dessins étaient noirs, mais cela m'a semblé une démarche logique (je précise que je suis aussi graphiste) puisqu'il faisait des dessins « noir au blanc » sur de la carte à gratter. A côté de cela, il semble que au moins un autre joueur du groupe ait lui aussi projeté des problèmes psychologiques dans le jeu. Et comme il s'agissait d'un petit groupe, et qu'ils se sont mis à créer leur propres jeux, ils se sont enfermés dans une réalité à eux, hors de tout contrôle.
Après l'émission de TF1, deux familles nous ont contacté pour nous faire part d'un drame similaire au nôtre, et c'est un point commun, les jeunes concernés avaient à peu près le même âge, et étaient également internes, c'est-à-dire qu'ils pouvaient s'enfermer dans leur jeu sans que personne ne les tempère, ni quant au temps qu'ils y consacraient, ni quant aux éventuelles dérives morbides des scénarios joués. Il me semble que dans un des cas, ils avaient aussi créé leur propre jeu.
Alors vous pouvez me dire qu'il y a des centaines de milliers de joueurs, que ces cas sont rares, qu'il y a certainement plusieurs facteurs qui ont joué dans ce drame, je pense tout de même qu'il y a un danger quelque part dans le jeu de rôle, et qu'il ne faut pas l'ignorer.
Il ne s'agit pas d'interdire. Ça serait stupide et les joueurs se contenteraient d'aller jouer ailleurs, en cachette, avec un sentiment de persécution. Ce que je cherche, c'est une attitude constructive, dire aux gens : voilà ce qui m'est arrivé ; profitez de mon expérience pour éviter qu'il vous arrive la même chose. J'aurais aimé qu'on me dise cela, être mieux informé, et peut-être éviter le drame, même si l'on ne peut jamais vraiment savoir ce qui se passe. »

Mme Maltese : « Les joueurs vont jouer dans l'imaginaire, mais à la différence de la lecture, du cinéma, où l'on se projette passivement, ils vont eux mêmes faire agir le personnage. Bien sûr, on va se dire « ce que je fais c'est irréel, mon personnage c'est du vent ». Mais si on utilise ce prétexte pour « mouvoir » des personnages hyperviolents ou morbides, sur de longues périodes, il y a tout de même – à mon avis – un risque de glissement, un risque de s'habituer à mettre en scène ce type d'acte et qu'ils deviennent trop familiers ; soit que le joueur ait plus facilement des réactions violentes, soit qu'il ne réagisse plus lorsqu'il en voit dans la réalité.
C'est vrai que le joueur clair dans sa tête va toujours faire la distanciation, ou même éviter ce type de comportement, mais le problème c'est que dans un groupe, une forte personnalité peut entraîner les plus influençables dans un style de jeu. Tous les joueurs doivent être conscients qu'il peut arriver dans leur groupe quelqu'un qui aurait besoin d'un divan, ou qui simplement projette ses problèmes sur le jeu. Et ne pas se laisser faire. »

Mme Maltese : « Le message que nous essayons de faire passer aux parents de jeunes joueurs, c'est de s'intéresser, donc déjà faire la différence entre les jeux de plateau, les jeux de rôle et les jeux « grandeur nature »*. Sans entrer dans le jeu, faire passer le message que l'on ne peut pas faire n'importe quoi. Être discrètement présents, se faire raconter les histoires jouées pour faire remarquer lorsqu'on trouve qu'un joueur (et surtout le meneur de jeu) sort de l'amusement, ou même du simple défoulement, pour donner dans le morbide gratuit. Je crois aussi qu'il faut éviter que le groupe de joueurs soit trop restreint. Dans un groupe plus grand, des joueurs qui « jouent » trop violent seront rappelés à la mesure par les réflexions des autres.
Je crois, comme mon mari, qu'il faut toujours un encadrement, une présence, une référence. Ça peut être d'autres joueurs plus âgés, un adulte, un responsable de club… Et il faut aussi responsabiliser les joueurs eux-mêmes : parmi les gens qui jouent, ils y en a qui ont des problèmes, des moments de déprime. Même si cela n'est pas fréquent, il est important d'être attentifs, de ne pas les ignorer, ni en agissant comme si de rien n'était, ni en les laissant influer de manière négative sur le jeu… »

Propos recueillis par Didier Guiserix

** Pour expliquer ou comprendre ce que sont ces types de jeux, demandez notre plaquette gratuite « Le jeu de rôle : qu'est-ce que c'est ? ». Envoyez une enveloppe grand format (21 x 29,7) libellée à votre adresse et affranchie à 3,50 F à Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.*



Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la couleur des paravents ce printemps ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.



Le dicton du bimestre :
Médisez, médisez, il en restera toujours quelque chose...

Pour l'actualité des jeux de cartes, reportez-vous page 18.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Azure Wish Edition

• **Europa Universalis** : un supplément avec des règles et des pions supplémentaires est prévu pour mi-décembre.
• **Salve** sera un jeu de société simple avec quelques éléments de wargame naval (janvier).

Delcourt

• Cet éditeur de bande dessinée se lance dans le jeu de rôle avec une adaptation de **La légende des Contrées oubliées**, de Ségur et Chevalier, que nos lecteurs connaissent bien. Le jeu sera conçu par G.E. Ranne et Stéphane Bura, qui le situeront chronologiquement avant la BD. Le système de jeu sera simple, et mettra l'accent sur le fait que les personnages ont tous un destin à accomplir. La sortie est prévue pour avril 1995. Nous vous en reparlerons.

Délires

• **Bouvine 1214**, le jeu du Championnat de France de wargame 94, est disponible (voir Têtes d'affiche), mais uniquement par correspondance auprès de Délires, 12 bd Anatole France, 93300 Aubervilliers (95 F + 8 F de port).

Descartes Éditeur

• **L'appel de Cthulhu** : *Le manuel du Gardien* (supplément ; voir Têtes d'affiche), *Aventures autour d'Arkham* (supplément ; janvier).
• **Shadowrun** : *Le voleur de narcopuces* (scénario ; janvier).
• **Ars Magica** : *Songe d'une nuit d'été* (scénario ; décembre).
• **Mutant Chronicles** : *La Confrérie* (guide ; paru).
• **Torg** : *Orrorsh* (guide sur la Réalité de l'Horreur ; paru).
• **Star Wars** : *Manuel du maître de jeu* (janvier).
• **Battletech** : *Battlespace*, pour jouer dans l'espace (paru).
• **Charges** : règle pour jeu d'Histoire avec figurines (paru ; voir Têtes d'affiche).

Dragons & Nacelles

• **Dragons & Nacelles** est un gros jeu amateur (mais de qualité) dans lequel des dragons s'affrontent en plein vol, montés par des humanoïdes et lançant des sorts. Niveau de « simulation » élevé. On le trouve dans quelques boutiques seulement, ou par correspondance chez Laurent Sere, 49 avenue Franklin Roosevelt, 94320 Thiais (100 F plus 30 F de port).

Eurogames

• **Condottiere** : Ce jeu de simulation des combats de la Renaissance, à base de cartes simples, sera en boutique avant Noël (présentation dans notre hors-série n° 13 qui paraît de 21 décembre 94).

Games Workshop France

• **Blood Bowl** : *Zone mortelle* (supplément ; paru).
• **Talisman** : nouvelle édition (paru).
• **Warhammer Battle** : *Warhammer armées : Ork* (paru), *Warhammer armées : Chaos* (décembre).

Halloween Concept

• **Elfquest** : la fidèle traduction du jeu de rôle américain devrait être disponible.

Hexagonal

• **Vampire** : *Le guide des joueurs* (compilation des guides américains 1re et 2e édition, plus des ajouts de règles de la 2e édition du jeu ; paru).
• **Mage** : version française (paru), écran (décembre).
• **JRTM** : *Les royaumes perdus de Cardolan* (campagne ; janvier).
• **Loup-garou** : *La voie des loups* (guide ; janvier).

Kaze Animation

• Cette société se lance dans l'édition de cassettes vidéos de dessins animés japonais, en version originale sous-titrée. Vous pourrez donc découvrir **Les Chroniques de la guerre de Lodoss** (vol. I et II, 3 épisodes par volume). C'est un DA de qualité, très inspiré de Advanced Dungeons & Dragons, avec chevaliers, nains, elfes, voleurs, etc. Pour nostalgiques de la « grande époque » ou pour les petits nouveaux. Renseignement auprès du magazine AnimeLand, 15 rue de Phalsbourg, 75017 Paris.

Ludis

• **Kult** : la traduction de ce jeu de rôle a été repoussée à janvier 95. Il s'agira de la traduction de la 2e version du jeu (en même temps que la 2e version originale suédoise).

Ludodélire

• **Formule Dé** : le *grand prix du Canada* sera là avant Noël, ainsi qu'un petit coffret baptisé *Kit championnat*. Il contiendra un tracé de circuit en noir et blanc, dix super licences, dix voitures en plomb, des aides de jeu et des règles spéciales.

MultiSim

• **Nephilim** : *Les Mystères* (supplément sur les premières sociétés secrètes humaines ; voir Têtes d'affiche), *Les sciences occultes* (les trois magies du jeu en détail ; janvier).
• **Rêve de Dragon/Oniros** : le Voyage n° 3 s'appelle *L'Œuf de Psiluma* (paru), *Du voyageur et du voyage* (180 p. sur les voya- ▷



Le saviez-vous ?
Mark Rein•Hagen n'était pas à la Foire des jeux de Essen. Il se trouvait à Hollywood pour signer la vente des droits d'adaptation de *Vampire : The Mascarade* à une série télé.





Chimère

Dragon

Une erreur s'est glissée dans le tarot vendu par Multisim pour le jeu Chimères. Deux cartes ont des types erronés. Le Soleil devrait être une lame Chimère et l'Étoile une lame Dragon. Plutôt que d'écrire sur les cartes, nous vous offrons deux petites « rustines » à coller à l'endroit adéquat sur les cartes.

geurs, l'équipement, la vie quotidienne, les villes, les lieux divers ; décembre).
● **Chimères** : l'écran est disponible. *Antéros* est un recueil de cinq contes pour les cinq royaumes (mi-décembre).

Nestiveqnen

● Cette nouvelle société se propose d'éditer des produits génériques pour jeu de rôle. Sa distribution sera assurée par Hexagonal. Au programme : **Entre Lacs, grammaire onirique**, volume I du *Guide des horizons féeriques* (langue, grammaire, légendes et coutumes d'un peuple étrange ; fin décembre) ; **Châteaux et Chimères**, volume I du *Guide des horizons féeriques* (les aventures médiévales, et les lieux découverts, d'un personnage architecte ; fin février).
Renseignements au (16) 78.89.30.14.

Oriflam

● **Les Dieux nomades** est un wargame dans le monde de Glorantha, comme La guerre des Héros (voir fiche-jeu p. 90).
● **Afrika, La guerre du désert**, est le deuxième wargame de la série Les grandes batailles du siècle (paru).
● **SPQR**, le wargame (décembre).
● **Elric !** : *Melniboné* (guide ; paru).
● **Pendragon** : *Merlin* (règles de magie ; paru).
● **Cyberpunk** : *Corpobook I* (guide ; décembre).
● **Hawkmoon** : *La Sicilia*, campagne de création française (janvier).
● **RuneQuest** : *Sous le signe du Chaos* est un recueil de trois scénarios (traduction de Shadows on the Borderlands ; paru).

Ormekiane Production

● **Eléckasë** : *Magies* est un supplément de plus de cent pages proposant de nouveaux sorts et de nouveaux types de magie (paru).

La Sève de l'Esprit

● Cette nouvelle maison d'édition se propose de publier des suppléments pour tous jeux de rôle. Le premier d'entre eux sera **Sombre Paname**, il décrira Paris depuis le IIIe siècle av. J.-C. jusqu'en 1999. Parution prévue mi-décembre.

Siroz Productions

● **Scales** : *Magie* (guide et scénarios ; voir Têtes d'affiche).
● **Gurps** : *Gurps Japon* (guide ; voir Têtes d'affiche).
● **Berlin XVIII** : *Berlin confidential* (guide et scénarios avec plein de portraits sympas ; paru).
● **Bloodlust** : la prochaine extension décrira une île à mi-chemin entre Tanaephis et « l'autre » continent. Prévue pour les possédés, les règles spécifiques à ces personnages y seront incluses (décembre).



● **INS/MV** : *Deus ex machina* est une campagne complète sur les serial killers et le retour d'un panthéon sur Terre (janvier).

Tamise Productions

● **Encyclopédie de la Terre du Milieu** (début 95).
● **Yurl'h** : un nouveau jeu de rôle médiéval-fantastique de Patrick Durand-Peyroles (décembre).

TriTel

● **Ecryme, la geste des Traverses** : l'écran et le scénario (disponibles), *Les di-*

Le saviez-vous ?

« La secte du Temple solaire s'est livrée à une espèce de grand jeu de rôle », annonçait Jean-Marie Abgrall, psychiatre, sur les ondes de FR3. Après son intervention à Témoin n° 1 : « J'ai soigné un patient qui, après deux ans de jeu de rôle, se voyait poursuivi par des chiens à trois têtes », on peut se demander s'il existe une rubrique « Paniquer un maximum de téléspectateurs » dans le Guinness des records, ce qui constituerait un motif expliquant un tel comportement...

EN AVANT LA MUSIQUE !

Rendons à César... L'Anversois Peter T'Sas, avec DM Music, fut le premier en Europe à prendre le risque de mettre sur disque des morceaux de musique destinés à être utilisés en jeu de rôle. En cette fin d'année, alors que notre article « musical* » sort enfin (il attendait sur un coin du bureau depuis si longtemps), voici que nous arrivent diverses nouveautés dans le même domaine, mais chacune avec une patte différente. Un nouveau type de produit est né. Durera-t-il ? On l'espère, si les petits cochons ne le mangent pas ! Car si on peut deviner quelques restrictions à notre enthousiasme, c'est que les musiques du commerce, souvent des bandes originales de films, offrent déjà un éventail de choix. Or les disques « faits pour le jeu de rôle » semblent se cantonner à une imitation de ces BO, alors qu'ils devraient, à notre avis, ajouter la carte du « sur mesure » à celle du « tout en un » : des morceaux de durées très variées, des plus courtes aux plus longues ; des astuces permettant de mettre les séquences les plus courtes en boucle ; des variantes, identiques à quelques détails près, pour moduler la tension ou le rythme ; voire en complément, des bruitages associés au thème. Bref, si les joueurs commencent à s'enthousiasmer pour ces accessoires, il faudra leur fournir des outils de plus en plus adaptés à leurs besoins.
Petit rappel des pionniers du genre :

Apsara / Les variations ludiques

Dernière parution en date, mais aussi la plus originale (et la moins onéreuse) : des membres du fanzine bien connu se lancent dans l'édition de cassettes de musique d'ambiance pour jeu de rôle. *Instants inquiets* propose 90 mn sur le thème de l'épouvante et du fantastique, en faisant travailler de nombreux groupes. La face A comprend des morceaux chantés (disons... avec des voix), la face B est purement instrumentale. Contact : Samuel Tarapacki, 59 rue F. de Préssencé, 44000 Nantes. Tél. : (16) 40.74.23.27.

DM Music

Pionnière, cette société belge avait déjà sorti *Battle Themes vol. I : Eon of Warfare*, le tout premier CD d'ambiance heroic fantasy, et un second inspiré de Lovecraft, *Dark Themes from Beyond vol. I : Where Evil Lurks* (musicalement très bien, mais parsemé de brusques « fortissimi » rarement en synchro avec le récit du MJ). Le disque *Arthur* possède lui 24 courtes plages dont certaines ne sont pas inintéressantes pour une partie « hollywoodienne » de *Pendragon*. Ces trois titres étaient plus faciles à trouver aux États-Unis que chez nous, mais les choses sont en train de changer puisqu'ils sont désormais diffusés par Ludis.

Grendel records

Éditeur français comme son nom l'indique, Grendel crée une collection par genre : l'heroic fantasy a son « volume I ». L'épouvante, sous l'étiquette *Arkham Memories*, a son « Tome I ». La prochaine parution sera la « File I » de la collection *Dark Future* destinée au cyberpunk. Contact : Grendel, 23 avenue du 8 mai 1945, 95200 Sarcelles.

* Voir l'article p 42-44.




LE GUIDE DES HORIZONS FÉERIQUES VOLUME 1
Le langage est né...
NESTIVEQNEN
Editions
Entre Lacs
Grammaire Onirique

rigeables d'Eole (supplément ville + scénario + technique; décembre).

TSR en français

• **AD&D2** : *Guide des armes et équipements* (supplément; voir Têtes d'affiche), *Manuel complet des Nains* (supplément; devrait être paru), *Les dieux des monstres* (supplément; décembre).
• **Royaumes oubliés** : *Le Draconomicon* (guide; voir Têtes d'affiche).
• **Dark Sun** : *L'Alliance voilée* (guide; janvier).

Unicorn

• Cette nouvelle société propose un jeu de conquête intitulé **Guerre & Frontière**, aux principes assez amusants (voir Têtes d'affiche).

MADE IN AILLEURS

Les dates de parution indiquées ci-dessous sont celles prévues pour les États-Unis. Il faut ajouter 1d40-4 jours pour déterminer quand ces produits seront disponibles en France.

Atlas Games

• **Over the Edge** : *With a Long Spoon* (scénario; décembre).

Australian Design Group

• **Days of Decision 2e édition**, pour World in Flames (paru).

Avalon Hill

• **RuneQuest** : *Lords of Terror* (recueil de scénarios; devrait être disponible).
• **Colonial Diplomacy** reprend les règles de Diplomacy, mais le terrain de jeu couvre les colonies du XIXe siècle (devrait être disponible).

Chaosium

• **Call of Cthulhu** : *Cairo et Marseille Guidebook* (guide années vingt; paru).
• **Elric!** : *The Bronze Grimoire* (supplément; voir Têtes d'affiche), *The Unmapped East* (supplément; décembre).

MONGHOL & GHOTA









Clash of Arms

• **La bataille de Wavre** est un wargame napoléonien appartenant à la même série que La bataille des (de les) Quatre Bras (paru).
• **Command at Sea n° 1** : *The Rising Sun* est un wargame naval avec figurines, mais avec des règles plus proches des wargames sur plateau standard (décembre).

GMT Games

• **Britain Stands Alone**, wargame Seconde Guerre mondiale (décembre).
• **Lost Victory** est un wargame sur la bataille de Kharkhov (disponible; voir p. 96).

FASA

• **Earthdawn** : *Parlainth* (cité; voir Têtes d'affiche), *Creatures of Barsaive* (50 créatures; décembre).
• **Battletech** : *Battletech Compendium* est la compilation des règles de la 3e édition de Battletech, de la 2e édition de CityTech et des Technical Readout (paru), *Tukayyid* (plus de 25 scénarios; paru).

ICE

• **Rolemaster** : *Rolemaster Gamemaster Law* (supplément; décembre), *Creatures & Monsters* (bestiaire; décembre).
• **MERP II** : *Creatures of Middle Earth* (supplément; décembre), *Elves* (supplément; décembre); *Dol Guldur* (supplément; décembre), *NW Middle Earth Map Set* (cartes; décembre); *MERP II Accessory Pack* (supplément; décembre).
• **Champions** : *Pyramid in the Sky* (campagne; novembre).
• **Hero System** : *The Golden Age of Champions* (guide sur les regroupements de super-héros; septembre), *The Ultimate Martial Artist* (288 pages sur les divers types de combats avec arts martiaux; novembre).

Mayfair Games

• **Underground** : *Techno Sourcebook* (guide; paru); *Underground Player's Companion* (supplément; décembre), *Steel Deep* (scénario; décembre).

▷





Toutes les nouveautés dès parution sur

3615 CASUS

rubrique NEW

Moments in History

• **Ring of Fire** est un wargame sur la bataille de Kharkhov (disponible; voir fiche-jeu p. 97).

Palladium Books

• **Rifts®** : *Mercenaries* (supplément; paru), *Worldbook VI : South America* (guide; paru).
• **Palladium RPG** : *Yin-Sloth Jungles* (supplément; décembre); *Old Kingdom Mountains* (supplément; décembre).
• **Heroes Unlimited** : *Aliens Unlimited* (tout sur les monstres de l'espace; décembre).

Pariah Press

• **The Whispering Vault** : *Dangerous Prey* (bestiaire + scénario; décembre), *Gamemaster's Pack* (supplément; décembre).

R. Talsorian Games

• **Cyberpunk** : *The Rough Guide to the UK* (guide sur l'Angleterre; paru); *Chrome Book 3* (matériel; paru), *Pacific Rim* (guide; décembre), *MediaFront* (supplément pour Cybergeneration; décembre).
• **Musique** : la société Gold Rush Games a signé une licence avec RTG pour produire une série de cassettes d'ambiance avec de la musique cyberpunk.
• **Castle Falkenstein** : *Comme il faut* (guide; décembre).

Steve Jackson Games

• **In Nomine** : le jeu est retardé à début janvier, pour cause de sortie d'**Illuminati – le jeu de cartes**.

The Gamers

• **No Better Place to Die** est un wargame sur la bataille de Murfreesboro pendant la guerre de Sécession (paru).
• **Hunters from the Sky** est un jeu de la gamme Tactical Combat, il a pour thème la Crète en 1941 (décembre).

TSR

• **AD&D ligne de base** : *Deck of Psionic Powers* (les pouvoirs psis en cartes, pas inutile pour Dark Sun, dont les nouveaux pouvoirs sont pris en compte; disponible), *The Crusades* (supplément historique sur les croisades, disponible), *Red Steel* (une campagne comprenant un CD audio, destinée à tout univers AD&D et introduisant un métal magique; disponible), *Encyclopedia Magica Volume I* (un recueil de 384 pages des objets magiques – hormis les artefacts – parus dans tous les produits TSR. Présenté par ordre alphabétique, le volume I regroupe les objets de A à C; décembre).
• **Mystara** : *Monstrous Compendium Mystara Appendix* (voir Têtes d'affiche), *Poor Wizard's Almanach & Book of Facts* (ce livre petit format de 240 pages raconte tous les événements qui ont eu lieu entre l'époque D&D et l'époque AD&D de Mystara; décembre), *Hail the Heroes* (une nouvelle ligne d'aventures pour joueurs débutants à AD&D, niveau 1 à 4, comprenant en plus du scénario traditionnel un CD audio d'ambiance et de description de lieux et de personnages; disponible), *Night of the Vampire* (scénario avec CD audio; disponible).
• **Planescape** : *Planes of Chaos* (voir Têtes d'affiche), *In the Abyss* (scénario niv. 7-10; disponible), *The Deva Spark* (scénario niv. 5-9; décembre).
• **Forgotten Realms** : *« Marco » Volo : Arrival* (scénario; décembre), *Volo's Guide to the Sword Coast* (background; disponible).
• **Al-Qadim** : *Corsairs of the Great Sea* (aventures niv. 6-9 et background; paru), *Caravans* (aventures et background inspirés par Laurence d'Arabie; disponible).
• **Ravenloft** : *Van Richten's Guide to the Ancient Dead* (informations sur les momies; paru), *Monstrous Compendium Ravenloft Appendix vol. III* (des monstres; disponible); *Masque of the Red Death and Others Tales* (un supplément pour jouer dans le monde victorien d'une terre alternative, avec des références aux univers littéraires de Bram Stocker, Edgar Allan Poe et H.P. Lovecraft; disponible).
• **Amazing Engine** : *Tabloid !* (un univers fantaisiste où « la mère cachée d'Elvis Presley élevait des chiens extraterrestres cannibales sous la surveillance du FBI »; décembre).

West End Games

• **Star Wars** : *Planets Collection* (compilation des Galaxy Guides 1 à 3; paru).
• **Indiana Jones** : *Raiders of the Lost Ark Sourcebook* (décembre).

White Wolf

• **Vampire** : *Elysium : The Elder Way* (guide; paru), *World of Darkness : Gypsies* (guide; décembre).
• **Werewolf** : *Who's Who among Werewolves* (guide; paru), *Children of Gaia Tribebook* (guide; décembre).
• **Mage - The Ascension** : *Verbena Tradition Book* (guide; paru), *The Sons of Ether Tradition Book* (guide; paru), *Book of Madness* (bestiaire; décembre).
• **Wraith™ - The Oblivion™** : *Haunted* (guide; décembre).
• **Street Fighter** : *Street Fighter Player's Guide* (décembre).

Wizards of the Coast

• **RoboRally** : un peu de retard pour la mise sur le marché européen de ce jeu de programmation et de combat entre robots.

3W

• **Barbarians** sera un « monster », un wargame historique avec plus de deux mille pions (décembre).
• **Spitfire**, wargame aérien (décembre).

Panorama de la presse wargame

• Réception coup sur coup – et avec retard – de deux numéros de **Command Magazine**. Le numéro 29 propose un jeu intitulé *1914 - Glory's End*. Il s'agit, bien évidemment, de la première campagne occidentale de la Première Guerre mondiale, qui aboutira à la bataille de la Marne. Un dossier de trois articles historiques est consacré à ce thème. On trouvera, en outre, des articles sur l'histoire militaire de Sparte; sur les bombardements aériens allemands sur Londres, de 1915 à 1918; la lutte antipartisans en Italie du Nord en 1945 : et la bataille de Flodden, en 1513, qui vit s'affronter Anglais et Écossais. Le numéro 30, quant à lui, aborde la guerre de Sécession avec un jeu en encart (en double aveugle !) intitulé *Across the Potomac*. Il s'agit, à l'échelon stratégique, de la campagne de 1863. Le dossier historique afférent (trois articles) est excellent (comme d'habitude) : il permet de comprendre parfaitement les raisons de l'échec de la stratégie sudiste. Les autres articles concernent les exploits des marines au Bois-Belleau, en 1918; la bataille de Fort Alamo, entre les patriotes texans et les Mexicains, en 1836 (sujet d'un film célèbre); une importante bataille de la guerre de Corée, en 1951; et une présentation d'un sujet peu connu et très original : l'aviation populaire nord-vietnamienne de 1965 à 1973.

• **C3I**, l'excellent magazine de GMT Games, publie son numéro 3/Volume 1. On y trouve un gros dossier sur la série *Great Battles in History* (*Great Battles of Alexander, SPQR, Lion of the North*, etc.); un compte rendu de partie et une nouvelle campagne pour *Crisis : Korea 1995*; de nouvelles règles, options et un scénario pour *Victory in the West : 1940*; de nouvelles cartes et un scénario pour la série *Down in Flames* (*Rise of the Luftwaffe*); une aide de jeu pour faciliter la planification des missions dans *Thunderbolt/Apache Leader*; une mise à jour de *Hornet Leader*; et une méthodologie employée par l'US Navy pour aider à la formation de ses pilotes de F-18 en utilisant *Hornet Leader* !

• Les éditions Socomer poursuivent la publication de leur nouvelle série, intitulée *Les Grandes Destinées*, avec deux nouveaux titres : le n° 2 est consacré à Rommel (avec également des articles sur la succession d'Alexandre, pour les joueurs de *Diadoques*; sur la recherche des sources du Nil, au XIXᵉ siècle, par les explorateurs); le n° 3 est consacré à Hannibal, de la défaite de Zama à son exil (avec, également, des articles sur les samouraïs et l'exploration du Tibet).

• Le n° 3 - 1994 de la **Revue historique des Armées** est exclusivement consacré à la libération et aux débarquements de Normandie et de Provence. Il me semble tout particulièrement indiqué aux joueurs de *Second Front*.

• Côté livres, signalons que les éditions américaines Presidio Press, qui possèdent déjà un catalogue fort complet d'ouvrages consacrés à la stratégie et l'histoire militaire, viennent de publier trois récits qui passionneront les amateurs de wargames tactiques contemporains : **From Hot Air to Hellfire**, de James W. Bradin, est une histoire des formations d'hélicoptères d'assaut dans l'armée de terre des États-Unis (tout indiqué pour les joueurs de *Vietnam* et surtout de *Thunderbolt/Apache Leader*); **The Magnificient Bastards**, de Keith William Nolan, traite de la bataille de Dong Ha, au Viêt-nam, en 1968, lorsque marines et armée de terre combattirent côte à côte pour défendre cette localité; et **When the Odds were Even**, de Keith E. Bonn, analyse la campagne des Vosges, d'octobre 1944 à janvier 1945. Véritables « comptes rendus de partie » et remarquables analyses tactiques, ces ouvrages sont faits tout autant pour les wargameurs que pour la formation des officiers !

Laurent Henninger



Le saviez-vous ?

Les droits pour une adaptation filmée de *Advanced Dungeons & Dragons* ont été achetés par Courtney Solomon, 24 ans, et John Benitz, 34 ans, de la société californienne Sweetpea Entertainment. Jonlevin, le réalisateur des effets spéciaux de *Terminator II* et *Jurassic Park*, a été associé au projet.




UNICORN
Guerre & Frontière
Jamais défaite n'aura été aussi amère...
Les anciens l'avaient annoncé depuis fort longtemps...
Une ère de ténèbres est maintenant arrivée, les forces du chaos se regroupent pour déferler dans les plaines des terres médianes.
Mais l'homme n'est pas encore prêt, il est encore trop jeune pour prendre conscience de cette sombre menace...
Alors que le cercle des sages tente de faire cesser les guerres intestines,
les forces maléfiques sont en marche...
Y'A BON KROTT DE TROLL !
Tensions Diplomatiques
ne forte dose de guerres et de stratégie,
ne bonne dose d'intrigues, de diplomatie et 100 gr de Krott de Troll...
n grand jeu de plateau pour 2 à 7 joueurs
ans un univers médiéval fantastique
Disponible dans les meilleures boutiques
MES FRÈRES, LES FORCES DES TÉNÈBRES SE DÉPLOIENT ! J'ESPÈRE QUE NOUS N'ARRIVONS PAS TROP TARD !
KRONCH
OH COMPAGNONS ! GUERROYONS, POURFENDONS, ENORGUEILLISSONS-NOUS DE LA DÉFAITE CUISANTE DE L'ENNEMI !

Les jeux de cartes

De jeux de cartes de plus en plus nombreux apparaissent sur le marché ou sont en prévision. À tel point qu'une page suffira à peine pour vous tenir au courant des nouveautés.



Actualités

Heartbreaker

• Le jeu **Doom Trooper** est bientôt disponible aux États-Unis et sera traduit en français pour février. Principe du jeu : amener des guerriers à livrer des duels pour gagner des points de promotion. Toutes les puissances du jeu *Mutant Chronicles* pourront s'affronter (le Cartel comme les Légions obscures).

Scrye

• Ce « magazine » a été le premier à publier des listes de cartes, avec leur cote en valeur monétaire. D'autres articles indiquent l'état du marché des jeux de cartes. *Scrye* a maintenant un concurrent : *Conjure*. En France, l'achat et la vente de cartes individuelles ont déjà commencé.

Steve Jackson Games

• *Illuminati* n'est plus seulement un jeu traditionnel, c'est également un jeu de cartes à collectionner sous le nom d'**Illuminati New World Order**. Prévu pour début décembre, les commandes dépassent déjà le nombre d'exemplaires qui seront imprimés.

TSR

• Les boosters **Ravenloft** et **DragonLance** sont disponibles. Ils seront bientôt suivis par les boosters **Forgotten Realms**. La version française est prévue pour mi-décembre. TSR annonce la création d'un nouveau jeu de cartes pour l'année prochaine.

Wizards of the Coast

• L'extension **Fallen Empires** est disponible. Son tirage est très important puisqu'il représente plus de trois fois l'ensemble de toutes les précédentes extensions réunies. *Fallen Empires* est consacrée aux créatures, chaque couleur ayant des cartes qui s'entraident. Il y a 102 cartes à jouer différentes, et encore plus à collectionner, puisque certaines cartes « communes » existent avec trois ou quatre dessins différents ; cela porte donc le total à 187 cartes d'aspect différent.

• Le roman **Arena** est publié chez Harper & Collins. Nous ne l'avons pas lu, il est parait-il assez moyen, mais les acheteurs peuvent découper la dernière page du livre pour recevoir deux cartes originales (et assez intéressantes). Envoyez une enveloppe à votre adresse avec un coupon international de réponse, et le ticket de caisse du magasin.

• Le magazine **Duelist** n° 3 est paru. Il n'est pas uniquement consacré aux jeux Wizards of the Coast mais propose un panorama de tous les jeux de cartes à collectionner. On y trouvera également : les règles de Jyhad écrites plus grand et corrigées, une carte originale (un dragon volant, « bands » 1/1). On nous annonce que le *Duelist* n° 4 contiendra une planche de marqueurs pour faciliter le jeu avec *Fallen Empires*, qui en a beaucoup.

• La **boîte cadeau Magic** contient 2 starter deck, une pochette, des jetons de points de vie et une règle un peu plus détaillée que l'originale.

• Le programme de l'année prochaine annonce un nouveau jeu basé sur **Cyberpunk** (août) ; une extension qui pourra se jouer seule, sans l'édition normale de Magic : **Ice Age** ; une sélection à bord blanc des précédentes extensions limitées. Le jeu **Middle Earth** semble prendre du retard ; un contrat a été signé avec Fasa pour un jeu basé sur **Battletech**. Le jeu sur ordinateur de Magic sera sur CD-Rom PC, il est prévu pour la fin du printemps 95.

• L'édition française de **Magic : L'Assemblée** est prévue pour février. Le premier tirage sera limité, à bord noir, et contiendra toutes les cartes de l'édition actuelle Revised (comme les éditions italienne et allemande).

Autres compagnies

• **Columbia Games** : *Dixie : The Civil War TCG* sera le premier jeu de cartes de ce type consacré aux wargames. La première série (prévue pour décembre) est consacrée à la bataille de Bull Run.

• **Companion Games** : *Galatic Empires* est un jeu de conquête de la galaxie.

• **Mag Force 7** : *Star of the Guardian Collectable* est un jeu de science-fiction basé sur les romans de Margaret Weiss. Parution prévue pour février.

• **Mayfair Games** : *Sim City TCG* est la version « cartes » de ce jeu sur ordinateur. Il contiendra des cartes grand ou petit format, avec des photographies de sites existant.

• **US Games System** : *Wyvern* est un jeu de combats entre dragons défendant leurs territoires. Certaines cartes ultra-rares (or et argent) pourront être gardées pour jouer ou renvoyées à l'éditeur contre de l'argent (à quand le jeu de cartes « Le Millionnaire » ?).

Critiques

Dark Force

Situé dans le même univers que le jeu de rôle *L'œil noir*, ce jeu très soigné ressemble au premier abord étrangement à *Magic* : la présentation des cartes est très semblable et les types de cartes sont les mêmes (terrains, unités, événements). Mais les ressemblances s'arrêtent là ! Les joueurs prennent ici le rôle de Barons qui doivent défendre leur petite province. Ils vont construire deux provinces adjacentes en posant des cartes de terrain (11 types différents) qui, avec des extensions comme les villes, les temples, les fleuves, etc., les aideront à recruter leurs unités et formeront le plateau de jeu (un peu comme dans *Kings and Things*). Cela influence aussi le mouvement et les capacités d'attaque et de défense. Mais attention, toutes les cartes d'unités (créatures, héros et armées) sont placées sous les cartes terrain et on n'a le droit d'inspecter qu'un seul de ses tas de terrain par tour, il faut donc avoir une bonne mémoire. Les combats ont lieu en dehors du terrain de jeu proprement dit. Les joueurs alignent leurs combattants en deux rangées et utilisent un procédé de wargame proche de celui de *A House Divided*, qui leur laisse beaucoup de liberté tactique dans le placement des personnages et l'utilisation des cartes cachées de sort et d'équipement. Le gagnant est celui qui occupe tous les terrains de son adversaire ou qui bat un certain nombre de ses unités. Pour l'instant, ce jeu est uniquement disponible en allemand. Une version française est prévue si Schmidt France trouve un distributeur.

On the Edge

Basé sur le jeu de rôle du même nom (qui devrait être traduit en France courant 1995), *On the Edge* est un jeu de contrôle et de conspirations. Si les mécanismes de base sont proches de ceux de *Magic*, il y a tout de même quelques différences notables : a) tous les personnages sont uniques (un seul en jeu à la fois), b) leur placement en trois rangées sur le terrain de jeu apporte un nouvel élément tactique, c) il est plus spécifiquement prévu pour plusieurs joueurs, mais avec une limite de points de victoire rendant les parties courtes. Ce jeu est déjà épuisé, mais un tirage « unlimited » ne devrait pas tarder. La prochaine extension est prévue pour février. Critique plus détaillée quand la version non limitée sera disponible.

Star Trek : The Next Generation

Le jeu indispensable aux fans de cette série télé (encore inédite en France). Le système de jeu, avec des missions à accomplir, des vaisseaux qui « beament » leurs équipages sur les planètes, est très proche de l'esprit de la série, en plus d'être intéressant. Seul problème : vous pouvez acheter un paquet de base et ne pas avoir une ou plusieurs des cartes indispensables pour jouer (6 missions et surtout, un Outpost). Préparez-vous donc à faire des échanges. L'édition limitée est déjà épuisée. Une édition non limitée est prévue pour bientôt, ainsi qu'une boîte de collection. Critique plus détaillée quand l'édition non limitée sera disponible.

Super Card

Ce jeu particulièrement simple est plutôt destiné au jeune public américain fan de super-héros. Il est vendu sous forme de paquets (pas de boosters). But du jeu : un super-héros et un super-vilain doivent affronter ceux de l'adversaire. Pour gagner : avoir le plus de points de valeur. La valeur se calcule avec la base du super-héros, augmentée d'un équipement modificateur, multiplié par une carte « Time ». Bref, de quoi apprendre vos additions et multiplications. Les illustrations des cartes vont du très correct au franchement ridicule. ■

Le saviez-vous ?

De nombreux jeux de cartes sont imprimés par la société belge Carta Mundi. La raison n'en est pas seulement la qualité de ses cartes, mais aussi son système de tri au hasard des cartes. Malgré quelques erreurs dans certains jeux, Carta Mundi est une des rares sociétés à savoir gérer efficacement ce problème. L'inconvénient de cette spécificité : Carta Mundi a du mal à fournir. Et quand un éditeur voit ses ventes exploser, il lui est quasiment impossible de réimprimer aussitôt, à cause des plannings chargés de Carta Mundi, d'où des phénomènes de pénurie.



Le Temple du Jeu

LYON — BORDEAUX

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MAGIC
Starter Magic 52 F
Booster Fallen Empire 12 F
Traduction règles, cartes ...base, arabian, antiquities ...dark 20 F
Player's guide 58 F
From mana born
N° 1,2,3 ou 4 22 F
Bourse pierres mana 40 F
Counters A 25 F
Counters B 25 F
Scrye 2 ou 3 25 F
Duelist 2 30 F

FALLEN EMPIRE 12 F

10 Feuilles porte-cartes 15 F
Classeur 40 F

JYHAD
Starter Jyhad 58 F
Booster Jyhad 18 F
Traduction règles 20 F
Bourse pierres de sang 42 F
Player's guide 49 F

ON THE EDGE
Starter 60 F
Booster 20 F

STAR TREK
Starter 58 F
Booster 19 F

SUPER DECK
Starter 59 F

SPELLFIRE
Starter VF 89 F
Booster VF 25 F
Starter 2nd edition 58 F
Booster 17 F
Booster ravenloft 17 F
Booster dragonlance 17 F

JEUX DE ROLE

AD&D
Manuel joueur 145 F
Guide du maître 145 F
Mythes & legendes 159 F
Recueil de magie 145 F
Ecran AD&D 55 F
Feuilles de perso 70 F
Livre des psioniques 130 F
Bestiaire monstrueux 212 F
Livre des guerriers 130 F
Livre du magicien 130 F
Livre du barde 130 F
Livre du voleur 130 F
Livre du prêtre 130 F
Livre du rôdeur 130 F
Armes & Equipement 158 F
Livre des nains 158 F
Dieux des monstres 158 F
Romans AD&D
• Valombre (1) 32 F
• Tantras (2) 32 F
• Eau profonde (3) 32 F
• Terre natale (1) 32 F
• Terre d'exil (2) 32 F
• Terre promise (3) 32 F
• Fontaine lumière(1) 32 F
• Font. ténèbres (2) 32 F
• Font.pénombre (3) 32 F
• MageFeu 32 F
• Coffret elfe noir 96 F
• Coffret Avatars 96 F
• Coffret heros Phlan 96 F
Monstrous manual 147 F
Council of wyrms 176 F
Complete paladin 108 F
Comlete druid 108 F
Complete ranger 108 F
Elves handbook 108 F
Dwarves handbook 108 F
humanoids handbook 108 F
Deck of encounters 1 147 F
Deck of encounters 2 147 F
First Quest (CD !) 210 F
Book of Villains 108 F
Calendrier DL 95 78 F
Dragon mountain 210 F
Book of artifacts 117 F
Monsters mythology 98 F
Magic encyclopedia 1 59 F
Magic encyclopedia 2 69 F
Rogues in Lankhmar 59 F
Worlds of TSR art 147 F
Wizard's challenge 2 44 F
Fighter, wizard, priest 147 F
ou thief's pack acces. 147 F
Red Steel audio CD 187 F
Encycl.Magica 1 156 F
The crusades 108 F
Deck of psionic powers 127 F
Royaumes Oubliés ND
• Sélénaé 82 F
• Empire de la côte 100 F
• Aventure en R.O. 152 F
• Monstres des R.O. 144 F
• Catacombes Soirét. 68 F
• Monde Elfes noirs 135 F
• Draconomicon 158 F
• Forg. Realms II 176 F
• Menzoberranzan 185 F
• Pirates fallen stars 88 F
• Player's guide F.R. 98 F
• Ruins myth drannor 117 F
• Aurora's catalog 59 F
• Guide waterdeep 69 F
• Guide to north 69 F
• Elves of evermeet 98 F
• Ruins undermountain 117 F
• Ruins undermount.II 156 F
• City of splendors 156 F
• Elminster ecologies 156 F
• Guide sword coast 59 F
• Marco volo arrival 45 F
Ravenloft 200 F
• Demeure de Sthrad 95 F
• Monstres Ravenloft 144 F
• Contact mortel 89 F
• Ravenloft 2nd Edit. 210 F
• Forbidden lore 117 F
• Castle forlon 117 F
• Guide to ghosts 69 F
• Guide to lich 69 F
• Guide werebeasts 69 F
• Guide to created 78 F
• Guide ancient dead 78 F
• Awakening advent. 59 F
• Hour of the knife 59 F
• Masque Red Death 156 F
• Monsters Ravenloft 3 108 F
Dark Sun 195 F
• Liberté 170 F
• Tribus esclaves 82 F
• Négociant des dunes 98 F
• Bestiaire Dark Sun 115 F
• Complete gladiators 98 F
• Dragon kings 117 F
• Dragon's crown 156 F
• Black spine 156 F

DIEUX NOMADES 219 F

• Forest maker 98 F
• Psionicists of Athas 78 F
• City by the silt sea 156 F
Al-Qadim adventures 117 F
• Land of fate 117 F
• Secret of lamp 108 F
• Ruined kingdoms 108 F
• Golden voyages 108 F
• Cities of bone 108 F
• Corsairs of great sea 108 F
Mystara (CD) 210 F
• Monstrous mystara 108 F
• Night of vampire(+CD) 117 F
• Hail the heroes (+CD) 117 F
• Poor wizard almanac 59 F
Planescape 173 F
• Eternal boundary 59 F
• Monstrous Planescape 108 F
• Planes of chaos 173 F
• Well of worlds 98 F
• In the abyss 59 F
• The deva spark 59 F

AMAZING ENGINE 62 F
Metamorphosis alpha 83 F
Once & future king 83 F
Tabloid universe 83 F

AMBRE 237 F
Tarot d'Ambre 199 F
Shadow knight 156 F

ANIMONDE 165 F
arc en ciel 109 F
Larmes de jalousie 109 F

APPEL CTHULHU 190 F
Ecran Cthulhu 72 F
Supplément Cthulhu 99 F
Cthulhu by gaslight 119 F
Cthulhu 90 119 F
Les années folles 250 F
Masques Nyarlath. 167 F
Rejeton d'Azathoth 119 F
Asile d'aliénés 99 F
Malédiction Cthoniens 99 F
Trace de Tsathogghua 99 F
Terreur sur Arkham 69 F
Seul face au Wendigo 59 F
Terror Australis 109 F
Oeufs de Karlatt 139 F
Ombres Yog Sothoth 99 F
Terreur sur Arkham 69 F
Recherche de Kadath 99 F
Grands Anciens 132 F
Monstres de Cthulhu 99 F
Mystères à Arkham 151 F
Demeures de l'Epou. 115 F
Experiences fatales 114 F
Retour à Dunwich 114 F
Kingsport 114 F
Frères de sang 114 F
Nightmare Agency 122 F
Destination Epouv. 119 F
Miskatonic 94 F
Orient Express 246 F
Astres propices 123 F
Vallée d'Innsmouth 151 F
Chose sur le seuil 114 F
Manuel du Gardien 104 F
Sup.Cthulhu 1 ou 2 40 F
Investigator's comp. 78 F
Investigator comp.II 75 F
King of chicago 75 F
Ye Book of monsters 75 F
Dire documents 64 F
Unspeakable 10 29 F
End of the world 127 F

ARS MAGICA 237 F
Ecran Ars Magica 90 F
Maître des nuées 85 F
Alliance 104 F
Alliance brisée Calebais 104 F
Sup. Ars Magica 40 F
Grimoire du mage 186 F
Iberia 74 F
Rome 74 F
Mythic Europe 108 F
Maleficium 108 F
Pax Dei 108 F
Faeries 108 F
Midsummer night 74 F
Wizard's grimoire 108 F
Twelfth Night 74 F
Medieval handbook 127 F

BERLIN XVIII 3 209 F
Ecran Berlin 3 95 F
Marxmen 12.35 137 F
Berliner Nacht 120 F
Berlin confidentiel 120 F

BITUME 139 F
Ecran Bitume 89 F
Paris Brest 109 F
Pizza Piquette 104 F

BLOODLUST ND
Ecran Blodblust ND
Flocons de sang 137 F
Enclume et Marteau 137 F
Souvenirs de guerre 137 F
Les joyaux de Pôle 151 F
Contes et legendes 137 F
Frères de la nuit 137 F
Voiles du destin 199 F

BLOODSHADOWS 217 F
World Bloodshadows 149 F
Mean streets 109 F
Galita sitybook 129 F

CASTLE FALKENS. 176 F

CHAMPIONS 220 F
GM screen & acces. 99 F
Classic organizations 154 F
European enemies 110 F
Champion universe 154 F
High tech enemies 110 F
Dark champions 154 F
An eye for an eye 110 F
Corporations 110 F

CHILL 237 F
Ecran Chill 84 F
De chair et de sang 120 F
Vampires 95 F
Lycanthropes 95 F
Apparitions 95 F
Companion 135 F
Horrors of america 95 F
Voodoo sourcebook 95 F

CHIMÈRES 224 F
Tarot 75 F
Ecran 86 F

CYBERPUNK 225 F
Ecran Cyb 84 F
Night City 208 F
Forlon Hope 132 F
Protect & Serve 137 F
Enfants de la nuit 137 F
Solo of fortune 120 F
Chrome 120 F
Chrome II 120 F
Mega Poster 1 80 F
Mega Poster 2 80 F
Corpo I 120 F
Corp book 1,2ou3 59 F
Necrology 1,2ou3 54 F
Survival of fittest 54 F
Chrome berets 84 F
Maximum metal 74 F
Comp.of firearms 127 F
Deep Space 74 F

MÉNILBONÉ 217 F

Home of brave 88 F
King concrete jungle 64 F
Grimm's cybertales 109 F
Cybergeneration 108 F
- Bastille day 40 F
Media Junkie 1ou2 64 F
Guide to the net 98 F
Remember me 88 F
Playground 74 F
Wildside 74 F
Land of the free 113 F
Punk 21 48 F
Green war 84 F
Ecofront 64 F
Cabin fever 64 F
Premature burial 88 F
Listen up primitive 64 F
Sub-attica 108 F
Dark metroplolis 108 F
Cybersheets 40 F
Eurotour 59 F
Night city stories 98 F
Home front 72 F
Rough guide UK 82 F
Chromebook III 88 F

ECRYME 209 F

ELECKASË 209 F
Ecran Eleckasë 89 F
Prophète et dragon 132 F
Magies 132 F

ELFQUEST 236 F

ELRIC 217 F
Melniboné NC
Ecran Stormbringer 84 F
Démons & magie 114 F
Loup blanc 114 F
Pirate des mondes 138 F
Chant des enfers 114 F
Sorciers Pan Tang 132 F
Perils jeunes Roy. 137 F
Seigneur des Mers 137 F
Mega poster Elric 80 F
Melniboné 185 F
Gamemaster kit 129 F
Fate of fools 78 F
Bronze grimoire 98 F

EMP.GALACTIQUE 109 F
Encyclopédie Gal.1 149 F
Encyclopédie Gal.2 179 F

EARTHDAWN SOFT. 127 F
Ecran 93 F
Mists of bestrayal 65 F
Barsaive campaign 112 F
Companion 136 F
Terror in the skies 76 F
Denizens of Earthdawn109 F
Infected adventure 68 F
Parlainth 156 F
Denizens Earthd.2 108 F

GAMMA WORLD 136 F
Gamma knights 136 F
Mutant master 65 F
All animals equal 65 F
home before sky falls 65 F
Treasures of ancients 77 F
Overlord of bonparr 99 F

GURPS 2 210 F
Conan 159 F
Magie 133 F
Horreur 133 F
Cyberpunk 133 F
Ecran 95 F
Japon 133 F
Western 133 F
Vampire 147 F
-Vampire compan. 137 F
Werewolf 147 F
Mage 142 F

HAWKMOON 240 F
Ecran Hawkmoon 88 F
L'île brisée 134 F
La France 220 F
La Kamarg 126 F
Empire ténébreux 138 F
Portes du Paradis 140 F

HEAVY METAL ND
Ecran 89 F
Killing Teknology 126 F
Urban Guerilla 126 F

HERO SYSTEM 154 F
Fantasy hero 167 F
Fantasy comp1,2 119 F
Hero bestiary 154 F
Cyber hero 154 F
Ninja hero 154 F
Western hero 154 F

HEROES RPG 141 F

IMMORTAL 218 F

INDIANA JONES 205 F
World of Indiana J. 145 F
The rising sun 145 F
Raiders lost ark 175 F

IN N. SATANIS 2 209 F
Ecran INS 95 F
Baron Samedi 120 F
Mors ultima ratio 120 F
Daemonix remix 120 F
Il était une fois 120 F
Mindstorm 120 F
Inch Allah 120 F
Scriptarium veritas 179 F
Demencia Profundis 120 F
Heaven & Hell 120 F
Mouchos pesos caph. 120 F
Stel.inquisitorus 217 F
Ecran Stella 95 F
Strichrine IV 120 F
Stella incognita 120 F

JAMES BOND 119 F
Manuel Q 99 F
Adversaires 159 F
Dr No 69 F
Octopussy 89 F
Pour votre info 96 F
Goldfinger 89 F
Goldfinger II 129 F

JORUNE 137 F
innocents of Gauss 69 F
Sholari pack 118 F
Sobayid atlas 119 F
Gire of silipus 78 F

JRTM 199 F
Ecran JRTM 64 F
Carte JRTM 64 F
Moria 110 F
Rangers du nord 110 F
Lorien 110 F
Voleurs de Tharbad 65 F
Rivendell 65 F
Mordor 65 F
Isengard 110 F
Ents de Fangorn 110 F
Cavaliers de Rohan 110 F
Creatures des Terres 84 F
Assassins D. Amroth 65 F
Porte des gobelins 65 F
M.E. Maps 88 F
Atlas of M.E. 139 F
Valar & Maiar 114 F
Tolkien encyclop. 169 F
Minas Ithil 149 F
Minas Tirith 149 F
Nazgul's citadel 110 F
Forest of tears 55 F
Mirkwood 110 F
Arnor 216 F
Palantir quest 133 F

KULT (VO) 158 F
Legions of darkness 136 F
Fallen Angel 108 F
Taroticum 108 F
Ecran Kult 76 F

LEGACY 186 F

LOUP-GAROU 199 F
Ecran Loup-Garou 75 F
Rite de passage 83 F
Rage ac.New York 78 F
Ways of the wolf 64 F
Book of wyrm 98 F
Valkenburg fundat. 74 F
Under blood red m. 78 F
Player's guide 108 F
Rage acr.amazon 98 F
Drums ar.fire 49 F
Umbra 98 F
Caerns 98 F
Rage across Russia 98 F
Black furies tribeb. 64 F
Bone gnawers tribeb. 64 F
Werewolf 2nd Ed. 157 F
Screen 2nd edition 64 F
Vancouver 98 F
T-Shirt werewolf XL 120 F
Monkeywrench pentex 64 F
When will you rage 30 F



The apocalypse 98 F
Rage across australia 98 F
Storyteller handbook 118 F
Who's who amongst 69 F
Children of Gaia 58 F

MACH.WOMENS 2 76 F

MAGE 179 F
Ecran 49 F
Chantry book 97 F
Loom of fate 64 F
Progenitors 64 F
Mage Portfolio 97 F
Digital web 97 F
Virtual Adepts 64 F
Book of shadows 117 F
Chaos factor 97 F
Technocracy 64 F
T-Shirt XL 135 F
Verbena tradition 58 F
Sons of ether 58 F

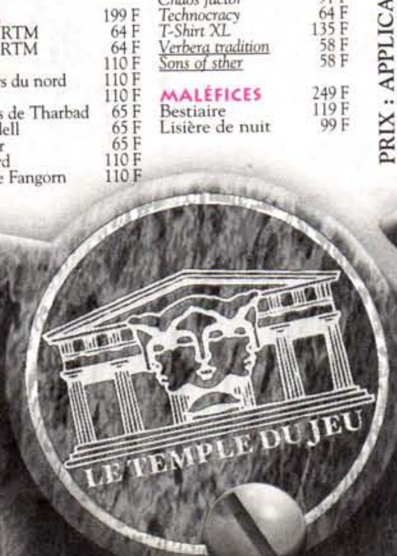
MALÉFICES 249 F
Bestiaire 119 F
Lisière de nuit 99 F

PRIX : APPLICABLES JUSQU'AU 15 FEVRIER 1995 EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE

Note : les jeux en italiques sont en anglais, tous les autres en français. Les nouveautés sont soulignées.

TELEPHONEZ AU 56 51 90 51
ET RECEVEZ VOTRE JEU DANS LES 48 H !*

*envoi colissimo, paiement par CB ou contre-remboursement



Le Temple du Jeu

LYON — BORDEAUX

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MAGIC
Starter Magic 52 F
Booster Fallen Empire 12 F
Traduction règles, cartes ...base, arabian, antiquities ...dark 20 F
Player's guide 58 F
From mana born
N° 1,2,3 ou 4 22 F
Bourse pierres mana 40 F
Counters A 25 F
Counters B 25 F
Scrye 2 ou 3 25 F
Duelist 2 30 F

FALLEN EMPIRE 12 F

10 Feuilles porte-cartes 15 F
Classeur 40 F

JYHAD
Starter Jyhad 58 F
Booster Jyhad 18 F
Traduction règles 20 F
Bourse pierres de sang 42 F
Player's guide 49 F

ON THE EDGE
Starter 60 F
Booster 20 F

STAR TREK
Starter 58 F
Booster 19 F

SUPER DECK
Starter 59 F

SPELLFIRE
Starter VF 89 F
Booster VF 25 F
Starter 2nd edition 58 F
Booster 17 F
Booster ravenloft 17 F
Booster dragonlance 17 F

JEUX DE ROLE

AD&D
Manuel joueur 145 F
Guide du maître 145 F
Mythes & legendes 159 F
Recueil de magie 145 F
Ecran AD&D 55 F
Feuilles de perso 70 F
Livre des psioniques 130 F
Bestiaire monstrueux 212 F
Livre des guerriers 130 F
Livre du magicien 130 F
Livre du barde 130 F
Livre du voleur 130 F
Livre du prêtre 130 F
Livre du rôdeur 130 F
Armes & Equipement 158 F
Livre des nains 158 F
Dieux des monstres 158 F
Romans AD&D
• Valombre (1) 32 F
• Tantras (2) 32 F
• Eau profonde (3) 32 F
• Terre natale (1) 32 F
• Terre d'exil (2) 32 F
• Terre promise (3) 32 F
• Fontaine lumière(1) 32 F
• Font. ténèbres (2) 32 F
• Font.pénombre (3) 32 F
• MageFeu 32 F
• Coffret elfe noir 96 F
• Coffret Avatars 96 F
• Coffret heros Phlan 96 F
Monstrous manual 147 F
Council of wyrms 176 F
Complete paladin 108 F
Comlete druid 108 F
Complete ranger 108 F
Elves handbook 108 F
Dwarves handbook 108 F
humanoïds handbook 108 F
Deck of encounters 1 147 F
Deck of encounters 2 147 F
First Quest (CD !) 210 F
Book of Villains 108 F
Calendrier DL 95 78 F
Dragon mountain 210 F
Book of artifacts 117 F
Monsters mythology 98 F
Magic encyclopedia 1 59 F
Magic encyclopedia 2 69 F
Rogues in Lankhmar 59 F
Worlds of TSR art 147 F
Wizard's challenge 2 44 F
Fighter, wizard, priest ou thief's pack acces. 147 F
Red Steel audio CD 187 F
Encycl.Magica I 156 F
The crusades 108 F
Deck of psionic powers 127 F
Royaumes Oubliés ND
• Sélénaé 82 F
• Empire de la côte 100 F
• Aventure en R.O. 152 F
• Monstres des R.O. 144 F
• Catacombes Soirét. 68 F
• Monde Elfes noirs 135 F
• Draconomicon 158 F
• Forg. Realms II 176 F
• Menzoberranzan 185 F
• Pirates fallen stars 88 F
• Player's guide F.R. 98 F
• Ruins myth drannor 117 F
• Aurora's catalog 59 F
• Guide waterdeep 69 F
• Guide to north 69 F
• Elves of evermeet 98 F
• Ruins undermountain 117 F
• Ruins undermount.II 156 F
• City of splendors 156 F
• Elminster ecologies 156 F
• Guide sword coast 59 F
• Marco volo arrival 45 F
Ravenloft 200 F
• Demeure de Sthrad 95 F
• Monstres Ravenloft 144 F
• Contact mortel 89 F
• Ravenloft 2nd Edit. 210 F
• Forbidden lore 117 F
• Castle forlon 117 F
• Guide to ghosts 69 F
• Guide to lich 69 F
• Guide werebeasts 69 F
• Guide to created 78 F
• Guide ancient dead 78 F
• Awakening advent. 59 F
• Hour of the knife 59 F
• Masque Red Death 156 F
• Monsters Ravenloft 3 108 F
Dark Sun 195 F
• Liberté 170 F
• Tribus esclaves 82 F
• Négociant des dunes 98 F
• Bestiaire Dark Sun 115 F
• Complete gladiators 98 F
• Dragon kings 117 F
• Dragon's crown 156 F
• Black spine 156 F

DIEUX NOMADES 219 F

• Forest maker 98 F
• Psionicists of Athas 78 F
• City by the silt sea 156 F
Al-Qadim adventures 117 F
• Land of fate 117 F
• Secret of lamp 108 F
• Ruined kingdoms 108 F
• Golden voyages 108 F
• Cities of bone 108 F
• Corsairs of great sea 108 F
Mystara (CD) 210 F
• Monstrous mystara 108 F
• Night of vampire(+CD) 117 F
• Hail the heroes (+CD) 117 F
• Poor wizard almanac 59 F
Planescape 173 F
• Eternal boundary 59 F
• Monstrous Planescape 108 F
• Planes of chaos 173 F
• Well of worlds 98 F
• In the abyss 59 F
• The deva spark 59 F

AMAZING ENGINE 62 F
Metamorphosis alpha 83 F
Once & future king 83 F
Tabloïd universe 83 F

AMBRE 237 F
Tarot d'Ambre 199 F
Shadow knight 156 F

ANIMONDE 165 F
arc en ciel 109 F
Larmes de jalousie 109 F

APPEL CTHULHU 190 F
Ecran Cthulhu 72 F
Supplément Cthulhu 99 F
Cthulhu by gaslight 119 F
Cthulhu 90 119 F
Les années folles 250 F
Masques Nyarlath. 167 F
Rejeton d'Azathoth 119 F
Asile d'aliénés 99 F
Malédiction Cthoniens 99 F
Trace de Tsathogghua 99 F
Terreur sur Arkham 69 F
Seul face au Wendigo 59 F
Terror Australis 109 F
Oeufs de Karlatt 139 F
Ombres Yog Sothoth 99 F
Terreur sur Arkham 69 F
Recherche de Kadath 99 F
Grands Anciens 132 F
Monstres de Cthulhu 99 F
Mystères à Arkham 151 F
Demeures de l'Epou. 115 F
Experiences fatales 114 F
Retour à Dunwich 114 F
Kingsport 114 F
Frères de sang 114 F
Nightmare Agency 122 F
Destination Epouv. 119 F
Miskatonic 94 F
Orient Express 246 F
Astres propices 123 F
Vallée d'Innsmouth 151 F
Chose sur le seuil 114 F
Manuel du Gardien 104 F
Sup.Cthulhu 1 ou 2 40 F
Investigator's comp. 78 F
Investigator comp.II 75 F
King of chicago 75 F
Ye Book of monsters 75 F
Dire documents 64 F
Unspeakable 10 29 F
End of the world 127 F

ARS MAGICA 237 F
Ecran Ars Magica 90 F
Maître des nuées 85 F
Alliance 104 F
Alliance brisée Calebais 104 F
Sup. Ars Magica 40 F
Grimoire du mage 186 F
Iberia 74 F
Rome 74 F
Mythic Europe 108 F
Maleficium 108 F
Pax Dei 108 F
Faeries 108 F
Midsummer night 74 F
Wizard's grimoire 108 F
Twelfth Night 74 F
Medieval handbook 127 F

BERLIN XVIII 3 209 F
Ecran Berlin 3 95 F
Marxmen 12.35 137 F
Berliner Nacht 120 F
Berlin confidentiel 120 F

BITUME 139 F
Ecran Bitume 89 F
Paris Brest 109 F
Pizza Piquette 104 F

BLOODLUST ND
Ecran Bloddlust ND
Flocons de sang 137 F
Enclume et Marteau 137 F
Souvenirs de guerre 137 F
Les joyaux de Pôle 151 F
Contes et legendes 137 F
Frères de la nuit 137 F
Voiles du destin 199 F

BLOODSHADOWS 217 F
World Bloodshadows 149 F
Mean streets 109 F
Galita sitybook 129 F

CASTLE FALKENS. 176 F

CHAMPIONS 220 F
GM screen & acces. 99 F
Classic organizations 154 F
European enemies 110 F
Champion universe 154 F
High tech enemies 110 F
Dark champions 154 F
An eye for an eye 110 F
Corporations 110 F

CHILL 237 F
Ecran Chill 84 F
De chair et de sang 120 F
Vampires 95 F
Lycanthropes 95 F
Apparitions 95 F
Companion 135 F
Horrors of america 95 F
Voodoo sourcebook 95 F

CHIMÈRES 224 F
Tarot 75 F
Ecran 86 F

CYBERPUNK 225 F
Ecran Cyb 84 F
Night City 208 F
Forlon Hope 132 F
Protect & Serve 137 F
Enfants de la nuit 137 F
Solo of fortune 120 F
Chrome 120 F
Chrome II 120 F
Mega Poster 1 80 F
Mega Poster 2 80 F
Corpo 1 120 F
Corp book 1,2ou3 59 F
Necrology 1,2ou3 54 F
Survival of fittest 54 F
Chrome berets 84 F
Maximum metal 74 F
Comp.of firearms 127 F
Deep Space 74 F

MÉNILBONÉ 217 F

Home of brave 88 F
King concrete jungle 64 F
Grimm's cybertales 109 F
Cybergeneration 108 F
- Bastille day 40 F
Media Junkie 1ou2 64 F
Guide to tne net 98 F
Remember me 88 F
Playground 74 F
Wildside 74 F
Land of the free 113 F
Punk 21 48 F
Green war 84 F
Ecofront 64 F
Cabin fever 64 F
Premature burial 88 F
Listen up primitive 64 F
Sub-attica 108 F
Dark metroplolis 108 F
Cybersheets 40 F
Eurotour 59 F
Night city stories 98 F
Home front 72 F
Rough guide UK 82 F
Chromebook III 88 F

ECRYME 209 F

ELECKASË 209 F
Ecran Eleckasë 89 F
Prophète et dragon 132 F
Magies 132 F

ELFQUEST 236 F

ELRIC 217 F
Melniboné NC
Ecran Stormbringer 84 F
Démons & magie 114 F
Loup blanc 114 F
Pirate des mondes 138 F
Chant des enfers 114 F
Sorciers Pan Tang 132 F
Perils jeunes Roy. 137 F
Seigneur des Mers 137 F
Mega poster Elric 80 F
Melniboné 185 F
Gamemaster kit 129 F
Fate of fools 78 F
Bronze grimoire 98 F

EMP.GALACTIQUE 109 F
Encyclopédie Gal.1 149 F
Encyclopédie Gal.2 179 F

EARTHDAWN SOFT. 127 F
Ecran 93 F
Mists of bestrayal 65 F
Barsaive campaign 112 F
Companion 136 F
Terror in the skies 76 F
Denizens of Earthdawn1 109 F
Infected adventure 68 F
Parlainth 156 F
Denizens Earthd.2 108 F

GAMMA WORLD 136 F
Gamma knights 136 F
Mutant master 65 F
All animals equal 65 F
home before sky falls 65 F
Treasures of ancients 77 F
Overlord of bonparr 99 F

GURPS 2 210 F
Conan 159 F
Magie 133 F
Horreur 133 F
Cyberpunk 133 F
Ecran 95 F
Japon 133 F
Western 133 F
Vampire 147 F
-Vampire compan. 137 F
Werewolf 147 F
Mage 142 F

HAWKMOON 240 F
Ecran Hawkmoon 88 F
L'île brisée 134 F
La France 220 F
La Kamarg 126 F
Empire ténébreux 138 F
Portes du Paradis 140 F

HEAVY METAL ND
Ecran 89 F
Killing Teknology 126 F
Urban Guerilla 126 F

HERO SYSTEM 154 F
Fantasy hero 167 F
Fantasy comp1,2 119 F
Hero bestiary 154 F
Cyber hero 154 F
Ninja hero 154 F
Western hero 154 F

HEROES RPG 141 F

IMMORTAL 218 F

INDIANA JONES 205 F
World of Indiana J. 145 F
The rising sun 145 F
Raiders lost ark 175 F

IN N. SATANIS 2 209 F
Ecran INS 95 F
Baron Samedi 120 F
Mors ultima ratio 120 F
Daemonix remix 120 F
Il était une fois 120 F
Mindstorm 120 F
Inch Allah 120 F
Scriptarium veritas 179 F
Demencia Profundis 120 F
Heaven & Hell 120 F
Mouchos pesos caph. 120 F
Stel.inquisitorus 217 F
Ecran Stella 95 F
Strichrine IV 120 F
Stella incognita 120 F

JAMES BOND 119 F
Manuel Q 99 F
Adversaires 159 F
Dr No 69 F
Octopussy 89 F
Pour votre info 96 F
Goldfinger 89 F
Goldfinger II 129 F

JORUNE 137 F
innocents of Gauss 69 F
Sholari pack 118 F
Sobayid atlas 119 F
Gire of silipus 78 F

JRTM 199 F
Ecran JRTM 64 F
Carte JRTM 64 F
Moria 110 F
Rangers du nord 110 F
Lorien 110 F
Voleurs de Tharbad 65 F
Rivendell 65 F
Mordor 65 F
Isengard 110 F
Ents de Fangorn 110 F
Cavaliers de Rohan 110 F
Creatures des Terres 84 F
Assassins D. Amroth 65 F
Porte des gobelins 65 F
M.E. Maps 88 F
Atlas of M.E. 139 F
Valar & Maiar 114 F
Tolkien encyclop. 169 F
Minas Ithil 149 F
Minas Tirith 149 F
Nazgul's citadel 110 F
Forest of tears 55 F
Mirkwood 110 F
Arnor 216 F
Palantir quest 133 F

KULT (VO) 158 F
Legions of darkness 136 F
Fallen Angel 108 F
Taroticum 108 F
Ecran Kult 76 F

LEGACY 186 F

LOUP-GAROU 199 F
Ecran Loup-Garou 75 F
Rite de passage 83 F
Rage ac.New York 78 F
Ways of the wolf 64 F
Book of wyrm 98 F
Valkenburg fundat. 74 F
Under blood red m. 78 F
Player's guide 108 F
Rage acr.amazon 98 F
Drums ar.fire 49 F
Umbra 98 F
Caerns 98 F
Rage across Russia 98 F
Black furies tribeb. 64 F
Bone gnawers tribeb. 64 F
Werewolf 2nd Ed. 157 F
Screen 2nd edition 64 F
Vancouver 98 F
T-Shirt werewolf XL 120 F
Monkeywrench pentex 64 F
When will you rage 30 F

ONIROS 171 F

The apocalypse 98 F
Rage across australia 98 F
Storyteller handbook 118 F
Who's who amongst 69 F
Children of Gaia 58 F

MACH.WOMENS 2 76 F

MAGE 179 F
Ecran 49 F
Chantry book 97 F
Loom of fate 64 F
Progenitors 64 F
Mage Portfolio 97 F
Digital web 97 F
Virtual Adepts 64 F
Book of shadows 117 F
Chaos factor 97 F
Technocracy 64 F
T-Shirt XL 135 F
Verbena tradition 58 F
Sons of ether 58 F

MALÉFICES 249 F
Bestiaire 119 F
Lisière de nuit 99 F

PRIX : APPLICABLES JUSQU'AU 15 FEVRIER 1995 EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE

Note : les jeux en italiques sont en anglais, tous les autres en français. Les nouveautés sont soulignées.



TELEPHONEZ AU 56 51 90 51
ET RECEVEZ VOTRE JEU DANS LES 48 H !*

*envoi colissimo, paiement par CB ou contre-remboursement

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Voile de Kali 119 F

MEGA III 139 F
Mekton II 95 F
Techbook 95 F
Rimfire 115 F
Jovian chronicles 125 F
Europa incident 129 F
Mecha manual I 49 F

MERCENAIRES 139 F
Valise bleue 89 F
Premiers pas 85 F
Operation aigle blanc 83 F
Opération triangle 95 F
Ecran Mercenaires 99 F
Gadgets amusants 69 F

MILLENIUM'S 107 F
Ultramodern firearms 137 F
Ecran+1999 datasour. 84 F
Nightwalker 84 F
Black eagle 98 F
Operatives kit 46 F
Companion 98 F

MUT.CHRONICLES 237 F
La confrérie 142 F
The brotherhood 117 F
Imperial Sourcebook 125 F
Capitol sourcebook 109 F

NEPHILIM 213 F
Ecran Nephilim 39 F
Les Veilleurs 75 F
Les Templiers 170 F
Le Lion Vert 113 F
Hermes trimeg. 3 35 F
Arcanes majeures 142 F
Souffle du Dragon 208 F
Selenim 179 F
L'atalante fugitive 114 F
Mystères 170 F
Nephilim 179 F

NEXUS 152 F

L'OEIL NOIR 185 F
Règles avancées 1 185 F
Règles avancées 2 185 F
Havena 185 F
La tour pourpre 55 F
Esclaves d'Al Anfa 55 F
Terreur sur Ranak 55 F
Tournoi des félons 55 F
Reine des amazones 75 F
Rage noire 75 F

ONIROS 171 F

PALLADIUM 141 F
Old ones 109 F
Adv.high seas 109 F
Adv.northern wild. 71 F
Further adventures 54 F
Monsters & animals 109 F
Yinsloth jungles 97 F

PARANOÏA 169 F
Ecran 65 F
Poignée de lasers 79 F
Pressez les oranges 39 F
Blues en jaune 54 F
Paranoïa aigüe 79 F
Paranormal ctv 136 F

PENDRAGON 230 F
Ecran Pendragon 88 F
Chevaliers aventur. 190 F
Sang & luxure 140 F
L'Enfant Roi 210 F
Merlin 84 F
Beaumains 2,3,4,5 22 F

PRIMAL ORDER 179 F
Pawns 108 F
Knights 108 F
Chessboards 108 F

PRIME DIRECT. 152 F
Uprising 66 F
Federation 120 F

PROTEUS RPG 145 F

RÊVE DRAGON 2 266 F
Cidre Narhuit 49 F
Bonheur ziglutes 75 F
Larmes d'Ashani 75 F
Pinceau à barbe 75 F
Monde Rêve 89 F
Secret de Muringhen 109 F
Un rêve en Boldzarie 124 F
L'Oiseau Oracle 1 35 F
L'Oeuf de Psiluma 109 F

RIFTS 157 F
Sourcebook 78 F
Vampire kingdom 98 F
Conversion book 127 F
Mutants in orbit 89 F
Atlantis 98 F
Mechanoids 78 F
England 98 F
Afrika 98 F
Wormwood 98 F
Triax 127 F
Conversion book 2 127 F
Mindwerts 74 F
Mercenaries 98 F
South america 98 F

ROBOTECH 109 F
Zentraedi 85 F
Southern cross 109 F
RDF Acc.training 89 F
Invid invasion 139 F
Sentinels 155 F
REF field guide 145 F
Macross II 109 F
The U.N. spacy 99 F
Spacecraft & deck 99 F
Zentraedi breakout 99 F
Spacecraft 2 88 F

ROLEMASTER 280 F
Ecran rolemaster 59 F
Horreur d'Orgillion 65 F
Creatures & trésors 125 F
Compagnon I 105 F
Compagnon II 139 F
Companion 3 95 F
4,5,6,7 105 F
Alchemy companion 149 F
Oriental companion 105 F
Arms companion 113 F
Creatures & Tres.III 113 F
Shadow World 183 F
Sea Law 152 F
At rapier's point 105 F
Arabian nights 113 F

RUNEQUEST 230 F
Ecran Rq 88 F
Ruines hantées 88 F
Monts arc en ciel 118 F
Secrets oubliés 209 F
Guerriers du soleil 190 F
Roi de Sartar 169 F
Guerre des Héros 269 F
Genertela 200 F
Dieux de Glorantha 200 F
Signe du chaos 137 F
Dieux nomades 275 F
Arachné solara 1,2 33 F
Mega poster g.héros 80 F
River of craddles 157 F

Tales moon 11ou12 28 F
Dorastor 206 F
Strangers in Prax 123 F
Codex I ou 2 33 F

SCALES 209 F
Ecran 93 F
Politique 132 F
Technologie 132 F
Magie 132 F

SHADOWRUN 237 F
Ecran Shadowrun 63 F
Tirez sur le dragon 72 F
Totale Eclipse 72 F
Guide de Seattle 190 F
Le Grimoire 161 F
Démon dans la bout. 85 F
Guide de l'Amérique 170 F
Sup. Shadowrun 40 F
Reine Euphoria 85 F
Choisis tes ennemis 32 F
Méfie-toi des dragons 32 F
Lone star 117 F
Field of fire 109 F
Corporate shadowfile 136 F
Shadowtech 109 F
Rigger black book 109 F
Ivy & chrome 65 F
Sprawl maps 97 F
Double exposure 69 F
Denver 157 F
Harlequin's back 98 F
Prime runners 88 F

SHATTER.DREAMS 130 F
Awake & alone 54 F

STAR WARS 2 180 F
Chasse à l'homme 59 F
Materiel campagne 76 F
Guide de l'Empire 113 F
Bataille soleil d'or 62 F
Outrespace 65 F
Guide alliance rebel. 133 F
Pluie d'étoiles 66 F
Récupérateurs 66 F
Starfighters battle b. 79 F
Manuel général crac. 82 F
Domaine du mal 71 F
Guide étoile noire 93 F
Coordonnées d'Isis 71 F
Cité des nuages 79 F
Cité des profondeurs 72 F
Galaxy G5,7,8,9,4,6 98 F
Planets 3 98 F
Planets of mists 69 F
Supernova 98 F
Invasion 69 F
Black Ice 69 F
Politics contreband 69 F
Twin stars of Kira 98 F
GM's kit 2°Edit. 69 F
Wanted by cracken 98 F
Mission to lianna 69 F
Heir to empire 123 F

Dark force rising 137 F
Dark Empire 172 F
GG10 Bounty hunt. 123 F
Trilogie sourceb. 172 F
Last command 157 F
Han solo & corp. 137 F
Cracken rebel oper 98 F
Miniatures battles 123 F

ECRYME 199 F

Miniatures compan.. 98 F
Star wars universe 109 F
Adv.Journal 1,2,3,4 80 F
Techn.journal 1,2 113 F
Calendrier star wars 109 F
Planet collection 166 F
GG11 criminals 98 F

SHATTERZONE 228 F
Techbook ship 136 F
Zeenarchs 86 F
Grimsyn sector 108 F
Arsenal 139 F
Brain burn 88 F
Fringers guide 139 F
Crosshairs 88 F
Through the cracks 110 F
Contact 97 F

SLA INDUSTRIES 232 F
Karma 205 F

SPACE MASTER 199 F
Companion I 103 F
Companion II 112 F
Aliens & Artifacts 103 F
Darkspace 103 F
Imperial crisis 95 F
Durandrium find 52 F

STREETFIGHTER 127 F

TALISLANTA 145 F
Guidebook 145 F
Geographica 52 F
Archaen codex 103 F
Quantridge 72 F
Thistram collect. 103 F
Sarista 78 F

TOON 159 F
Ecran+supplem. 120 F
Toonuversal guide 146 F
Toon Tales 146 F
Toon ace cat. 146 F

TORG 249 F
Ecran 69 F
Aysle 169 F
Carte Destinée 84 F
Calice pos. 95 F
Cité éternelle 119 F
Terre vivante 153 F
Empire du nil 159 F
Cyberpapauté 199 F
Grimoire Pixaud 114 F
Chevaliers tempêtes 59 F
Royaume ténébreux 59 F
Cauchemar 59 F
Japon technologique 169 F
Orrorsh 199 F
Heavy weapons 96 F
Person.weapons 96 F
Creatures Orrorsh 130 F
Creatures Aysle 130 F
Space gods 130 F
Tokyo citybook. 130 F
Los angeles cityb. 130 F
Terra 130 F
Infiniverse 1.2.3. 130 F

UNDERGROUND 225 F
Hell bent 79 F
Full strapped always 159 F
Notebook 216 F

Street tell stories 180 F

VAMPIRE 156 F
Ecran vampire 60 F
Cendres aux cendr. 93 F
Liens du sang 59 F
Chicago la nuit 150 F
Succubus club 139 F
Diablerie au Mexique 90 F
Guide des joueurs 158 F
Alien hunger 64 F
World of darkness 98 F
Hunters hunted 64 F
Storyteller's handb. 108 F
Clanbook brujah 64 F
Clanbook gangrel 64 F
Clanbook malkavian 64 F
Clanbook nosferatu 64 F
Clanbook toreador 64 F
Clanbook tremere 64 F
Children inquisit. 98 F
Guide to sabbat 88 F
Anarch cookbook 98 F
Masquerade 215 F
Player's Guide 2 137 F
Storyteller sabbat 98 F
Bradstreet Portf. 116 F
Chicago 2 108 F
Dark colony 98 F
Diabl.England 64 F
Book of Nod 54 F
Berlin by Night 98 F
New orleans by n. 117 F
The beast within 30 F
Mummy 64 F
Book of damned 39 F
Kindred's most wanted 98 F
Los Angeles by night 118 F
Boderlands 30 F
T-Shirt Vampire (XL) 120 F
T-Shirt clan au choix 120 F
Pochette points sang 58 F
Pins clan au choix 34 F
Bourse vampire 32 F
Ankh necklace 34 F
Elysium : elder 86 F
Clanbook ventrue 62 F

WARHAMMER 180 F
Ecran warhammer 38 F
Personnage 99 F
Campagne impér. 159 F
Mort sur le reik 150 F
Middenheim 119 F
Pouvoir derr. trone 138 F
Kislev 149 F
Repose sans paix 149 F
Empire flammes 149 F
Seigneur des liches 114 F
Compagnon 114 F
Feu ds montagne 114 F
Sang ds ténèbres 104 F
Mort sur rocher 104 F
Guerre roy. nain 114 F
Sombre aile mort 123 F
Château Drachenf. 123 F

WHISPER.VAULT 152 F

WRAITH 155 F
-Face of death 64 F
Wraith screen 65 F
Character kit 54 F
Necropolis atlanta 86 F
Midnight express 67 F
Death & damnation 29 F

WWF RPG 165 F

JEUX DE PLATEAU
Battletech 249 F
• Aerotech 141 F
• Battletroops 185 F
• Battleforce 272 F
• Mechwarrior 2 109 F
• Battlespace 228 F
• Reinforcements 2 152 F
• Solaris VII 196 F
• Tactical handb. 109 F
• Compendium 2 134 F
• Tukayyid 88 F
• technical 3025 128 F
3026,2750,3050, 128 F
3055,3057 128 F
• Black thorns 59 F
Blood berets 240 F
Barbe noire 279 F
Civilisation 319 F
• Adv.Civilizat. 251 F
• Trade cards 34 F
• Western exp. 68 F
Die Hanse 280 F
Diplomatie 299 F
Dune 299 F
Europa universalis 389 F
Fief II 239 F
Foi et le glaive 323 F
Formule dé 275 F
• Circuit Magny-c. 125 F
• circuit Monza 125 F
• circuit Hockenh. 125 F
• circuit Spa 125 F
• cirduit Estoril 125 F
• circuit Silverstone 125 F
• circuit Barcelone 125 F
Full Metal Planète 298 F
• Armée supplém. 75 F
• Plateau supplém. 59 F
Guerre & frontiere 319 F
Grands siècles 325 F
Junta 2 190 F
Res pub.romana 379 F
Seigneurs dragons 189 F
Suprématie 1+2 319 F
Tempête sur l'éch. 79 F
Vallée des mamm. 249 F
Xhénor 323 F
Zargos 239 F

WARGAMES

ADG
World in flames 435 F
World in flames 415 F
-planes in flames 182 F
-asia aflame 175 F
-africa aflame 175 F
-annual 91 136 F
Days of decision 373 F

AVALON HILL
Adv.Squad Leader 399 F
• Beyond Valor 318 F
• Paratrooper 152 F
• Partisan 152 F
• Yanks 288 F
• West of alamein 389 F
• Last hurrah 128 F
• Hollow legions 199 F
• Red barricades 199 F
• Code of bushido 318 F
• Gung ho 319 F
• Croix de guerre 279 F
• Kampfgr.Peipper 279 F
• cartes 1 à 39 40 F
• cartes A à H 48 F
• Annuel 89,90 96 F
91,92,93a,93b 79 F
Adv.Third Reich 399 F
Air Force 239 F
• Dauntless 160 F
Battle of bulge 168 F
Britannia 199 F
D Day 2 168 F
Empire in arms 279 F
Flat Top 319 F
Flight Leader 224 F
Gettysburg 160 F
Hitler's war 160 F
Longest day 676 F
Maharaja 228 F
MBT 247 F
Midway 168 F
Mustangs 199 F
Napoleon's battles 207 F
• expansion 1 120 F
Panzer blitz 199 F
Panzer leader 239 F
Platoon 160 F
Raid St-Nazaire 207 F
Russian campaign 175 F
Russian front 215 F
Siege of jerusalem 279 F
Squad Leader 257 F
Squad Leader 239 F
• Cross of iron 199 F
• Crescendo of doom 224 F
• GI 295 F
Stalingrad 199 F
• Expansion 1 49 F
Storm over Arnheim 120 F
Tac air 207 F
Titan 199 F
Thunder Cassino 199 F
We the people 318 F
Wooden ships 199 F

CLASH OF ARMS
Armée du nord 282 F
Autumn of glory 234 F
Bataille de Wavre 230 F
Chancelorsville 340 F
Edelweiss 389 F
Kolin 289 F
Landships 232 F
Lee takes command 214 F
Over the reich 266 F
Prelude to disaster 284 F
Speed of heat 369 F
War for union 320 F

DESCARTES
Amirauté 159 F
Ave tenebrae 179 F
-fiefs & empires 219 F
Charges 152 F
Croisades 269 F
• Château templiers 175 F
• Cité médiévale 175 F
Cry Havoc 225 F
Dragon noir 2 259 F
Grands stratèges 309 F
Guet-Apens 239 F
Kharkov (+rostov) 289 F
Kursk 229 F
Les Aigles 289 F
• Supplément 1 135 F
• Règles 15mm 99 F
Moskva 229 F
Samouraï 225 F
Siege 225 F
Viking 269 F
Yom kippur 259 F
Cartes cry havoc 40 F

GAMERS
Ardennes 207 F
Austerlitz 239 F
Barren victory 244 F
Bloody roads south 244 F
Enemy at gates 399 F
Guderian's blitz k. 249 F
GD 40 284 F
Matanikau 264 F
No better place die 213 F
Omaha 342 F
Operation 1 à 12 35 F

SPQR (VF) 340 F

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

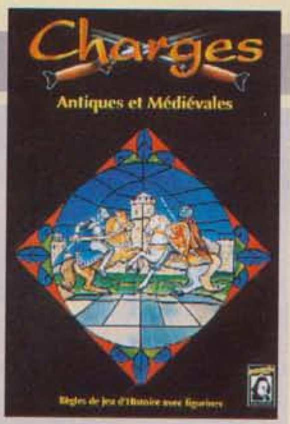
À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.

Règle de jeu d'Histoire, en v.f.

CHARGES

Des Sumériens à la Renaissance !

Enfin ! Avec *Charges*, le grand public dispose maintenant d'une règle pour jeu d'Histoire (encore appelé « wargame avec figurines ») antique-médiéval (des Sumériens à la Renaissance !...), de la même façon qu'il dispose déjà de la règle *Les Aigles* pour simuler des combats de l'époque napoléonienne. *Charges* est l'œuvre de l'auteur de *Première Ligne*, règle d'initiation publiée il y a quelques années dans *Casus Belli* ; autant dire qu'elle est conçue dans le même souci de jouabilité, même si, bien sûr, elle est plus complexe, plus détaillée et plus réaliste. D'ailleurs, ces derniers critères peuvent encore être approfondis par l'utilisation de nombreuses règles optionnelles, telles que la météo, le combat de nuit, les sièges et les fortifications. En réalité, il s'agit d'une nouvelle version, largement remaniée et améliorée, d'une règle qui existe depuis plusieurs années ; elle est donc bien rodée et bénéficie de l'expérience et de la pratique de centaines de joueurs. En outre, on trouvera de très utiles annexes comme une table de conversion pour jouer avec des figurines de 15 mm et non plus seulement de 25, quelques listes d'armées très classiques (Égyptiens, Gaulois, Romains, Français médiévaux, Aztèques, Vikings, Tatars de la Horde d'or), des adresses de fédérations et la présentation de grandes compétitions nationales, un glossaire des termes techniques et des sigles, des règles pour jouer en campagne, des tableaux de types d'armes et de troupes (comment composer une armée ?) ; bref, tout le nécessaire pour se lancer dans ce hobby. Signalons enfin qu'il s'agit de la règle officielle de la Coupe de France de jeu d'Histoire antique-médiéval, et qu'elle comprend même des règles très détaillées pour jouer avec des armées fantastiques (monstres, sorts, etc.), ce qui vous permettra de compléter vos parties de jeu de rôle par d'épiques et fort complexes batailles rangées !



On attend avec impatience la publication de suppléments, de scénarios et de listes d'armées.

Laurent Henninger

Charges est une règle de jeu d'Histoire antique-médiéval éditée en français par Descartes Éditeur. Prix : 159 F.

Pour Gurps, en v.f.

GURPS JAPON

Là où les autres ne vont pas...

Ran, *Les Sept Samourais*, *Kagemusha*, *Shogun*, les katanas qui s'entrechoquent, les shuriken qui sifflent, la voie du sabre, le bushido, l'honneur des samourais, les ruses des ninjas et les éventails des geishas, autant de choses qui fleurent bon le jeu de rôle, rien qu'à les évoquer on s'y croirait ! Seulement voilà, aucun jeu facilement disponible ne couvrait ce thème. Un problème résolu avec *Gurps Japon*, et qui plus est en bon français...

Gurps Japon est l'exemple parfait de la vocation de *Gurps*, c'est-à-dire un supplément qui développe un univers de jeu original, hors des grands classiques, le Japon médiéval en l'occurrence.

Comme d'habitude, le contenu est dense et bien documenté, plein de détails sur la vie quotidienne et les coutumes, pour créer l'ambiance. Comme d'habitude, les meneurs de jeu y trouveront tout : création de personnages adaptée, contexte historique et religieux, bestiaire, magie et même des règles de combat de masse pour gérer les grandes batailles.

On notera cependant l'absence surprenante des organisations yakusas (le nom n'est même pas cité) qui à l'époque défendaient les pauvres, et le peu de développement accordé à la notion d'honneur (elle est limitée à un désavantage) pourtant primordiale dans la société japonaise.

Enfin, comme d'habitude – et malheureusement – l'absence de scénario se fait cruellement sentir.

Une fois de plus, *Gurps* va là où les autres ne vont pas, mais une fois de plus il s'arrête en chemin...

Pierre Lejoyeux

Supplément en français pour Gurps édité par Siroz Productions. Prix : 139 F.



Un jeu de plateau en v.f.

GUERRE ET FRONTIÈRE

Diplomatie et krott de troll

Des empires qui se déchirent, des guerres sauvages à coups de dragons et de chevaliers, de l'or, de la diplomatie et du commerce... A première vue, c'est tellement classique qu'on pourrait n'y jeter qu'un coup d'œil... Et on aurait bien tort ! Car *Guerre et Frontière* cache quelques originalités qui valent le détour.

Prévu pour 2 à 7 joueurs contrôlant chacun un empire, ce jeu de diplomatie et de conquête se singularise d'abord par son plateau de jeu. En effet, les seuls pions qu'on y trouve sont les bornes-frontière posées sur chaque case contiguë à un empire adverse. Les armées sont sous forme de cartes et n'interviennent qu'en cas de guerre. Le but est bien sûr de s'étendre le plus possible, ce qui serait un jeu d'enfant si on pouvait attaquer qui on voulait. En effet, les relations diplomatiques entre empires, et donc les possibilités d'alliances ou les déclarations de guerre, sont gérées d'une manière semi-aléatoire. Ces relations sont cotées de 1 à 6 (au-delà c'est la guerre) et leur évolution dictée par une carte tirée à chaque début de tour. Parallèlement, les joueurs peuvent intervenir pour modifier les scores dans certaines limites.

Ce système interdit les alliances de copinage, mais limite aussi grandement les négociations puisqu'une partie importante de la diplomatie échappe aux joueurs. Ce côté aléatoire chagrinera les diplomates, de même que la règle dite de la Haine profonde qui fait qu'après chaque conflit les relations diplomatiques ne peuvent retomber en dessous d'un certain seuil toujours plus haut. Ce qui conduit très vite à la guerre totale.

J'ai gardé pour la bonne bouche (!) l'aspect le plus original du jeu : la krott de troll. Les guerres contre les deux empires maléfiques (joués de manière autonome) se soldent souvent par le choix : ou manger réellement cette « friandise » au goût immonde (fournie !) ou perdre, soit la guerre, soit plus de territoire ! C'est le petit plus ludique, comme le pistolet à fléchettes de *Supergang*, qui rend ce jeu unique et qui fera certainement son succès malgré une présentation moyenne et un prix conséquent.

Pierre Lejoyeux

Guerre et Frontière est un jeu de plateau en français édité par Unicorn. Prix conseillé : 345 F.



Pour AD&D, en v.f.
ACCESSOIRES AD&D

Deux suppléments de belle qualité

• **Le Catalogue des Armes et Équipements** servira en fait à tous les joueurs et meneurs de jeu de style médiéval-fantastique. Il propose en effet des pages entières, simples et détaillées, de types d'armures (du gambison à l'armure de plates) et d'armes (épées, arcs, lances et autres). On voit enfin (grâce aux nombreux dessins) dans quelles conditions une armure est pratique ou encombrante, une arme efficace ou non. Attention néanmoins : si tous les renseignements ont des bases historiques, le mélange des diverses époques est lui plus typiquement *AD&D*, notamment pour les quelques pages consacrées aux vêtements. C'est en tout cas un livret pratique, et plus facile à transporter que des encyclopédies médiévales.



• **Le Draconomicon** détaille tous les représentants de la race draconique que l'on peut rencontrer dans les Royaumes oubliés (Forgotten Realms). Leur genèse est présentée par le biais de diverses théories (à vous de voir...) avant d'aborder leur écologie et leur sociologie. Un chapitre propose de jouer un dragon (intérêt moyen), un autre s'adresse aux futurs chasseurs de dragons (amusant), et de nouveaux sorts réservés aux dragons font leur apparition. Enfin, quatre aventures sont proposées. Le plus grand intérêt de ce supplément est de permettre la création d'une campagne où les dragons puissent enfin avoir un rôle un peu plus « psychologique » que celui de simples gardiens de trésors. Quant à la présentation du supplément, elle est fort agréable, facile à lire. Bref, peut-être pas indispensable mais plus que correct.

Pierre Rosenthal

Suppléments pour le jeu AD&D, édités en français par TSR. Prix indicatifs : Catalogue 160 F, Draconomicon 160 F.

Un wargame en v.f.
BOUVINES 1214

Pour le championnat



• 1214, Philippe Auguste contre les Anglo-Allemands de Jean sans Terre et d'Othon (sans parler de quelques Belges), une victoire fondatrice de l'identité française : Bouvines est un événement historiquement capital, mais, comme la plupart des batailles du Moyen Âge, elle avait jusqu'alors été négligée par la simulation. C'est néanmoins vers cet épisode de notre Histoire que les organisateurs du Championnat de France de wargame se sont tournés pour la onzième édition de la compétition. Somme toute, une bonne idée.
Très bon marché, le jeu est présenté non en boîte, mais en étui cartonné. Le matériel est cependant de fort bonne qualité. Pions élégants, bien colorés et très bien prédécoupés (ce qui a son importance !) : 54 Français, 59 Coalisés et une bonne quantité de marqueurs. Carte sur papier glacé, du style et du format des cartes de wargame publiées par *Casus*. Deux dés à six faces, non fournis, sont nécessaires.
L'échelle du jeu est franchement tactique, c'est la bataille qui est simulée et non la campagne (au contraire de jeux comme *1792* par exemple). Un hexagone représente 125 mètres et un tour (7 en compétition, 8 en simulation plus fidèle) équivaut à une heure. Les règles (accompagnées d'un historique de bonne qualité) sont en général claires, malgré quelques maladresses, comme cette idée bizarre d'avoir coté le moral des troupes « à l'envers » (de 4 à 8 ; 4 étant la meilleure valeur), d'où une légère confusion pour les novices. La séquence de jeu est d'un classicisme éprouvé : pour les Français, ralliements, tirs offensifs, mouvements et tirs défensifs de l'adversaire, combats ; puis tour identique du joueur Coalisé. L'ensemble n'est pas d'une grande complexité, mais l'orientation des pions d'infanterie et l'utilisation astucieuse de divers modificateurs fournissent le « chrome » nécessaire à l'ambiance médiévale. Le but du jeu est de glaner des points de victoire, essentiellement en éliminant des chefs (tués ou forcés à fuir), ou de briser le moral de l'armée adverse, de la même façon.
Globalement, *Bouvines 1214* est un jeu réussi, qui devrait parfaitement convenir pour le Championnat.

Frank Stora

Bouvines 1214 est un wargame en français édité par Délires. Disponible uniquement par correspondance chez Délires, 12 bd Anatole France, 93300 Aubervilliers. Prix : 95 F + 8 F d'envoi.

Pour Nephilim, en v.f.
LES MYSTÈRES

L'escalade

Plus fort que les Nephilim, il y avait les Selenim. Maintenant, plus fort que les sociétés secrètes, il y a les Mystères ! Le principe est simple : ils sont plus anciens (entendez par là, leur origine est antérieure à celle des sociétés secrètes), mieux équipés (ils ont accès à la source même de l'orichalque, ainsi qu'à de nombreux artefacts et reliques), et plus performants (ce sont des humains, mais ils exercent la magie, à partir de réserves de Ka, et invoquent des créatures plutôt « musclées » pour les faire travailler pour eux).
Ce nouveau supplément, très bien écrit et d'une qualité irréprochable (le fameux « standard » Multisim), est très agréable à découvrir. En ce sens qu'il contient beaucoup d'informations de type « occulte » qui peuvent être intégrées à une campagne en cours. Le hic, c'est que je conçois mal comment il est possible de faire entrer directement les mystes (individus initiés aux Mystères) dans un monde déjà peuplé de Nephilim « en exercice ». Certes, ils sont censés être très peu nombreux (bien que la limitation ne soit pas, à mon avis, suffisamment explicite dans le texte) et surtout d'une grande discrétion, mais leur puissance est telle que les pauvres Nephilim qui auront le malheur de les croiser pourront dire adieu à l'Agartha...
Le syndrome Gros Bill n'avait pas encore contaminé les joueurs de *Nephilim*, alors pourquoi lui avoir ouvert la porte ? Car face à un myste, un Nephilim n'aura qu'une idée : dévaliser le plus proche magasin de Chasse & Pêche et faire les chantiers pour dégotter quelques bâtons de dynamite ! Ce dérapage est d'autant plus dommage que le fond est intéressant et l'écriture de qualité. Le résultat aurait pu, aurait dû, être plus nuancé...

André Foussat

Supplément pour Nephilim, édité en français par MultiSim. Prix : 179 F.



▷

Pour L'appel de Cthulhu, en v.f.

MANUEL DU GARDIEN

A ne pas mettre entre toutes les mains

Descartes Editeur a eu une excellente idée en traduisant rapidement ce court supplément (64 pages). Il est un peu cher, mais représente une précieuse synthèse de *toute* la littérature rattachée au mythe de Cthulhu - évitant ainsi au Gardien d'avoir à éplucher la totalité d'une énorme bibliothèque de textes qui ne sont de toute manière pas tous disponibles en français.
Une bonne moitié du livret traite en profondeur des livres maudits, du *Necronomicon* jusqu'à nos jours. On y apprend leur histoire, leur contenu, leurs particularités... et une brève biographie de certains auteurs.



Le chapitre intitulé « Cultes secrets » est à mon avis le plus intéressant. En une douzaine de pages, le Gardien découvre huit groupes de fanatiques plus ou moins cinglés, allant des sbires des Grands Anciens aux « alliés possibles, à traiter avec beaucoup de précautions ». Vient ensuite une (trop) brève étude du comportement des principales races du Mythe. Enfin, le chapitre consacré aux lieux mystérieux nous offre un rapide survol de Yuggoth, R'lyeh et autres endroits infréquentables...
Tout cela est intéressant et assez facilement exploitable si vous voulez écrire vos propres scénarios. Et il reste largement assez de matière dans la littérature du Mythe pour produire au moins un autre Manuel du même genre, sur d'autres sujets...

Tristan Lhomme

Supplément en français pour L'appel de Cthulhu, publié par Descartes Éditeur.
Prix : 109 F.

Jeux de cartes

ONCE UPON A TIME (en v.o.) BLABLABLA (en v.f.)

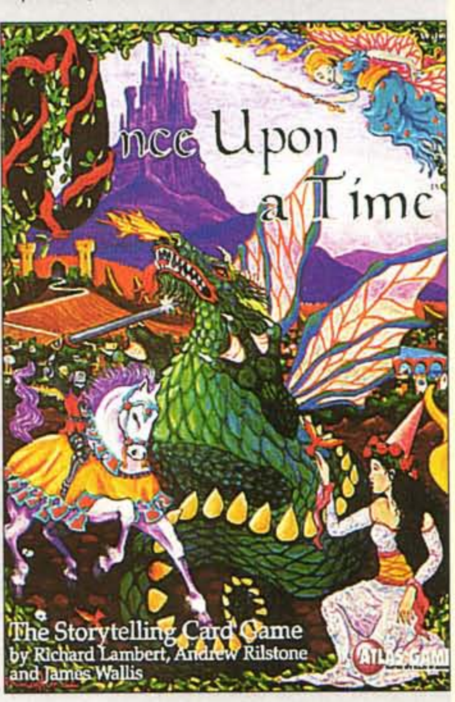
Il était une fois...

Ces deux jeux ont le même objectif, faire raconter des histoires, mais ils y parviennent par des moyens très différents.
● L'action de **Once Upon a Time** se déroule en effet dans l'univers des contes de fées. Vous devez vous défausser de vos cartes « récit » (ex : chevalier, orage, bague, auberge, malédiction, miroir, oiseau, dragon, métamorphose) et de votre carte « fin » (ex : « ayant échappé à leurs ravisseurs, ils rentrèrent chez eux »). Vous commencez à raconter une histoire, et chaque fois que vous parvenez à placer un personnage, lieu, objet ou situation figurant sur une carte « récit », vous la défaussez. Mais si dans votre récit apparaît le contenu d'une carte détenue par un autre joueur, il vous interrompt et continue l'histoire...
● Dans **Blablabla**, vous tirez une carte sur laquelle figurent six mots (par exemple : exécution, omelette, éclair, yoga, sornette et momie). Vous choisissez secrètement deux ou trois de ces mots. Votre voisin choisit sur une carte le début de votre histoire, par exemple : « Vous observez des ours dans la forêt, chut, pas de bruit... » Et hop, on retourne le sablier, vous avez une minute pour terminer le récit, en casant bien sûr les mots choisis. Pendant ce temps, vos auditeurs s'efforcent de deviner de quels mots il s'agit. Et comme on n'a jamais vu un ours faire du yoga ou manger une omelette, votre tâche risque d'être difficile...

Bruno Faidutti

Once Upon a Time : jeu de cartes en américain, chez Atlas Games, 180 F environ.

Blablabla : jeu de cartes en français, anglais, allemand et flamand, aux éditions du Hibou, 250 F environ.



Pour Scales, en v.f.

MAGIE

Le fractionnement

Après *Politique* et *Technologie*, voici venir *Magie*, troisième volet de la gamme *Scales*. Une fois de plus, il s'agit d'un cocktail savamment dosé d'informations, de règles, de révélations et de scénarios.
Le plus étonnant dans Scales est justement la puissance réduite de cette magie. Et si ce supplément y apporte de nombreuses précisions, il n'en augmente pas outre mesure l'importance. Enfin, pour les joueurs s'entend, puisque l'on peut quand même voir de vieux dragons et des technomanciens de haut niveau arriver à des résultats appréciables. En fait, il semble se préciser que Scales est un jeu d'intrigues et de politique, et que le meilleur moyen d'obtenir de la « puissance de feu » est de s'assurer la bienveillance et l'appui d'alliés puissants (politiques, technologiques ou magiques...).
Vous trouverez donc dans ce livret des aides sur la magie draconique, l'alchimie, les rituels fractionnés. Plus intéressant, car cela concerne plus de joueurs, on découvre de nouvelles possibilités pour les êtres magiques. Enfin, il y a quatre scénarios. L'un, *Moonlight*, est destiné à un seul personnage Minotaure. Et semble en fait un exemple pour les MJ de ce que peut être ce type d'aventure (un MJ / un PJ). Un autre, *Midgard*, débouche sur une nouvelle révélation, et donc une nouvelle numérotation de scénarios. Sans déflorer le sujet, disons que l'on a affaire à un bizarre dragon rose (sans doute en rapport avec la couleur du supplément !).

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle Scales, édité en français par Idéojeux.
Prix : 139 F.

PHILIBERT

12, rue de la Grange - 67000 Strasbourg - Tél. : 88 32 65 35 - Fax : 88 32 26 37

GURPS NVLLE EDITION	**223**
CONAN	159
GURPS MAGIE	139
GURPS ECRAN	94
GURPS HORREUR	132
GURPS CYBERPUNK	132
GURPS JAPON	132
GURPS SPACE	132
GURPS WESTERN	132
NEPHILIM	**224**
ECRAN NEPHILIM	39
LES VEILLEURS	79
LES TEMPLIERS	170
LION VERT	113
LES ARCANES MAJEURS	142
LE SOUFFLE DU DRAGON	208
MYSTERES	132
SELENIM	180
L'ATALANTE FUGITIVE	113
REVE DE DRAGON	**266**
LE SECRET DE MURINGEN	110
UN REVE EN BOLDZARIE	124
VOYAGES N°3	124
L'ŒUF DE PSILUMA	110
SHADOWRUN	**237**
ECRAN SHADOWRUN	63
TIREZ SUR LE DRAGON	72
ECLIPSE TOTALE	72
GUIDE DE SEATTLE	189
SUPPLT SHADOWRUN	40
LE DEMON DANS LA BOUTEILLE	85
LA REINE EUPHORIA	85
GUIDE NEOANARCHISTE DE L'AMERIQUE...	170
CTHULHU 5eED CARTON	**190**
NOUVEL ECRAN CTHULHU	72
LES ANNEES FOLLES	250
LES GRANDS ANCIENS	132
LES MYSTERES D'ARKHAM	151
LES DEMEURES DE L'EPOUVANTE	115
EXPERIENCES FATALES	114
RETOUR A DUNWICH	114
KINGS SPORT	114
NIGHTMARE AGENCY	122
FRERES DE SANG	123
LES CONTES DE MISKATONIC	94
TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS	246
DOSSIER SPECIAL CTHULHU	40
LES ASTRES SONT PROPICES	123
L'EVASION D'INSMOUTH	150
LA CHOSE SUR LE SEUIL	114
STAR WARS	**180**
MAT DE CAMPAGNE STAR WAR	76
LE GUIDE DE L'EMPIRE	113
BATAILLE DU SOLEIL D'OR	62
OUTRESPACE	65
SUPPLEMENT STAR WAR	103
GUIDE DE L'ALLIANCE	133
PLUIE D'ETOILES	66
LES RECUPERATEURS	66
MAN D'INSTR DU GEN CRACKEN	82
LE DOMAINE DU MAL	72
L'ETOILE DE LA MORT	93
LES COORDONNEES D'ISIS	72
CRISE DANS LA CITE DES NUAGES	72
MEURTRE DANS LA CITÉ DES PROFONDEURS	72
STAR WARS	
GALAXY GUIDE N°3	*86*
HAN SOLO SOURCE BOOK	*148*
THE LAST COMMAND SOURCEBOOK	*148*
WANTED BY CRACKEN	*99*
GALAXY GUIDE N°9	*99*
GAMEMASTER HANDBOOK	*118*
THE HEIR TO THE EMPIRE	*118*
GALAXY GUIDE 7	*99*
STAR WARS MINIATURE COMPANION	*99*
DARK EMPIRE SOURCEBOOK	*165*
PLANET TO THE GALAXY VOL 3	*99*
GALAXY GUIDE 10: BOUNTY HUNTER	*99*
GALAXY GUIDE 11: CRIMINALS	*99*
THE MOVIE TRILOGY SOURCEBOOK	*165*
CRACKEN REBEL OPERATIVES	*99*
REBEL SOURCE BOOK 2nd EDIT	*145*
IMPERIAL SOURCE BOOK 2nd EDIT	*145*
STARWARS SOURCE BOOK 2 nd EDIT	*145*
GALAXY GUIDE N°6	*99*
ADVENTURE JOURNAL VOL 1N°1	*79*
ADVENTURE JOURNAL V1N°2	*79*
ADVENTURE JOURNAL V1N°3	*79*
ADVENTURE JOURNAL VOL1N°4	*79*
CHIMERES	**223**
ECRAN CHIMERES	83
TORG-LE LIVRE DE BASE	**250**
GRIMOIRE PRATIQUE PIXAUD	114
LE JAPON TECHNOLOGIQUE	161
WARHAMMER JDR BASE	**180**
MORT SUR LE REIK	150
LE POUV DERR LE TRONE	138
LE SEIGNEUR DES LICHES	114
ECRAN WARHAMMER	38
1ER COMPAGNON DE WARHAMMER	114
LE FEU DANS LA MONTAGNE	114
LE SANG DANS LES TENEBRES	104
LA MORT SUR LE ROCHER	104
LA GUERRE AU ROYAUME ...	114
SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT	123
LE CHATEAU DE DRECHENFELS	123
JRTM	**199**
MORIA	110
LES RANGERS DU NORD	110
LA LORIEN	110
ISENGARD	110
LES ENTS DE FANGORN	110
LES CAVALIERS DE ROHAN	110
LES V OLEURS DE THARBAD	65
RIVENDELL	65
LES PORTES DE MORDOR	65
LES ASSASSINS DE DOL AMROTH	65
LES CREATURES DES TERRES DU MIL.	84
LA PORTE DES GOBELINS	65
LE ROYAUME PERDU DE CANDOLAR	NC

MINAS TIRITH (NELLE EDIT°)	*210*
MORIA (NELLE EDIT°)	*210*
ROLEMASTER V FR	**240**
ECRAN ROLEMASTER	59
CREATURES ET TRESORS	125
ROLEMASTER COMPANION	105
L'HORREUR D'ORGILLION	65
ROLEMASTER COMPANION II (VF)	125
ELEMENTAL COMPANION	117
VAMPIRE	**156**
GUIDE DU JOUEUR	167
ECRAN VAMPIRE	66
DES CENDRES AUX CENDRES	93
LES LIENS DU SANG	59
CHICAGO BY NIGHT	150
SUCCUBUS CLUB	139
DIABLERIE AU MEXIQUE	93
DIABLERIE BRITAIN	*68*
CLANBOOK BRUJAH	*68*
CLANBOOK GANGREL	*68*
CLANBOOK MALKAVIAN	*68*
CLANBOOK NOSFERATU	*68*
PLAYER'S GUIDE TO SABBAT	*100*
CLANBOOK TOREADOR	*68*
CLANBOOK TREMERE	*68*
ALIEN HUNGER	*68*
CHICAGO BY NIGHT ED2	*122*
THE HUNTERS HUNTED	*68*
PLAYERS GUIDE ED2	*149*
ANARCH COOKBOOK	*100*
NEW ORLEANS BY NIGHT	*122*
DARK COLONY	*100*
BERLIN BY NIGHT	*100*
A WORLD OF DARKNESS	*100*
WORLD OF DARKNESS MUMMY	*100*
STORYTELLERS HANDBOOK	*122*
SABBAT STORRYTELLERS	*100*
WHO'S WHO AMONG THE KINDRED	*108*
BOOK OF NOD	*54*
TIM BRADSTREET PORTFOLIO	*157*
CLANBOOK VENTRUE	*68*
LOS ANGELES BY NIGHT	*120*
THE KINDRED'S MOST WANTED	*100*
ELYSIUM THE ELDER WAY	*99*
LOUP GAROU	**189**
ECRAN LOUP GAROU	75
RITE DE PASSAGE	83
RAGE ACROSS AUSTRALIA	*100*
MONKEYWRENCH : PENTAX	*68*
WHO'S WHO AMONG WERWOLVES	*79*
IN NOMINE SATANIS NELLE EDIT°	**209**
NOUVEL ECRAN IN NOMINE	95
INSH'ALLAH	120
DEMENTIA PROFUNDIS	120
HEAVEN AND HELL	120
MUCHO PESOS CAPHARNAÜM	120
BLOODLUST	**226**
ECRAN BLOODLUST	94
FLOCONS DE SANG	137
L'ENCLUME ET LE MARTEAU	137
SOUVENIRS DE GUERRE	137
LES JOYAUX DE PÔLE	151
CONTES ET LEGENDES	137
LES FRERES DE LA NUIT	137
LES VOILES DU DESTIN	199
BITUME MK5	**139**
ECRAN BITUME	84
PARIS BREST	109
PIZZA PIQUETTE	104
SCALES	**209**
ECRAN SCALES	93
POLITIQUE	132
TECHNOLOGIE	132
MAGIE	132
CYBERPUNK	**225**
ECRAN CYBERPUNK	85
SOLO OF FORTUNE NLLE ED	120
NIGHT CITY REEDITION	208
FORLORN HOPE	132
PROTECT & SERVE	137
LES ENFANTS DE LA NUIT	137
CHROME	126
CHROME II	126
CORPO BOOK N°1	NC
HAWKMOON BASE	**240**
ECRAN HAWKMOON	88
L'ILE BRISEE	134
LA FRANCE	220
KAMARG	126
L'EMPIRE TENEBREUX	138
LES PORTES DU PARADIS	140
RUNEQUEST	**230**
LES MONTS ARC EN CIEL	118
LES RUINES HANTEES	88
LES SECRETS OUBLIES	209
GUERRIERS DU SOLEIL	190
LES ROI DE SARTAR	160
GENERTELA (NVLLE EDITION)	200
LES DIEUX DE GLORANTHA	210
SOUS LE SIGNE DU CHAOS	137
ELRIC	**236**
MELNIBONE	217
ECRAN DE JEU STORM	84
LE VOLEUR D'AMES	128
LE LOUP BLANC	114
LES SORCIERS DE PAN TANG	132
PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES	137
LES SEIGNEURS DES MERS	137
PENDRAGON	**230**
ECRAN PENDRAGON	88
CHEVALIER AVENTUREUX	190
SANG ET LUXURE	140
L'ENFANT ROI	198
MERLIN	96
ARS MAGICA	**237**
ECRAN ARS MAGICA	90
MAITRE DES NUITS	85

SUPPLEMENT ARS MAGICA	40
LE GRIMOIRE DU MAGE	185
AMBRE	**237**
TAROT D'AMBRE	*199*
SUPPLEMENT AMBRE	*40*
MUTANT CHRONICLES	**237**
LA CONFRERIE	142
PALLADIUM RIFT RPG	
RIFTS	*165*
RIFTS SOURCEBOOK	*79*
RIFT WORLD BOOK	*100*
RIFT CONVERSION BOOK	*99*
RIFT WORLD BOOK II	*105*
RIFTS SOURCE BOOK 2 MECHANOIDS	*79*
RIFT WORLD BOOK 3: ENGLAND	*105*
RIFT W B N° 4 :AFRICA	*100*
RIFT DIM BOOK 1:WORMWOOD	*105*
RIFT WORLD BOOK 5 TRIAX	*132*
RIFTS CONV B OOK 2 PANTHEONS	*132*
RIFT MINDWERKS	*79*
RIFTS : MERCENARIES	*118*
WORLD BOOK 6: SOUTH AMERICA	*105*
TSR	
GUIDE DU MAITRE	153
MANUEL DES JOUEURS	153
BESTIAIRE MONSTRUEUX	225
BESTIAIRE DES ROYAUMES OUBLIES	130
BESTIAIRE RAVENLOFT	146
L'AVENT. DANS LES ROY. OUBLIES	149
MYTHES & LEGENDES	160
MANUEL DU GUERRIER	130
MANUEL DES VOLEURS	130
LE PSIONIQUE EN FRANCAIS	130
LE MANUEL DU MAGICIEN	130
RECUEIL DE MAGIE	152
MANUEL DU BARDE	130
DARKSUN	219
LIBERTE (FREEDOM)	195
LES NEGOCIANTS DES DUNES	100
ECRAN DU MAITRE	58
FEUILLES DE PERSONNAGES	74
SELENAE (MOONSHAE VF)	63
LES CATACOMBES DE SOIR ETOILE	69
ROYAUMES OUBLIES	195
MANUEL DES RODEURS	130
MANUEL DU PRETRE	130
MANUEL DU RANGER	130
LE MONDE DES ELFES NOIRS	130
LES EMPIRES DU SABLE	107
TRIBU D'ESCLAVES	105
ROYAUME D'EPOUVANTE (RAVENLOFT)	210
LA DEMEURE DE STRAHD	95
CONTACT MORTEL (RAVENLOFT)	79
DRACONOMICON	130
ARMES ET EQUIPEMENT	130
PLANE SCAPE	*230*
ETERNAL BOUNDARIES	*79*
CITY OF BONE	*145*



TRES LARGE CHOIX AD&D EN STOCK

EXTRAIT DU TARIF

AVALON	
ASL YANKS	*270*
ASL BEYOND VALOR	*265*
ASL PARATROOPER	*141*
ASL PARTISANS	*145*
ASL WEST OF ALAMEIN	*365*
ASL HOLLOW LEGION	*165*
ASL LAST HURRAH	*118*
ASL RED BARRICADES	*165*
ASL CODE OF BUSHIDO	*265*
ASL GUNG HO	*370*
ASL CROIX DE GUERRE	*260*
ASL KAMPFGRUPPE PEIPER 1	*296*
ASL ADVANCED SQUAD LEADER	*330*
AZUR WISH	
EUROPA UNIVERSALIS	350
XENOR	315
LA FOI ET LE GLAIVE	310
GRAND SIECLE	350
GMT	
OPERATION MERCURY	*236*
THE RISE OF THE LUFTWAFFE	*185*
THE BATTLES OF WATERLOO	*296*

COMMENT COMMANDER ?

par courrier sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 500FF)
ou **par téléphone** au 88 32 65 35 avec N° de CB ou en contre remboursement.

LES ENVOIS SONT POSTES EN **RECOMMANDE** - PORT : 35 FF EN FRANCE METROPOLITAINE - COLISSIMO 60FF
port gratuit POUR TOUTE COMMANDE MINIMUM DE 500 FF - (SAUF COLISSIMO)
PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE - APPEL TELEPHONIQUE

CADEAU

*jusqu'au 15 janvier 95 le nouveau roman «Scales» : «le Silence est d'or» vous est offert pour toute commande supérieure à 400 F**

*sauf prix conseil.



CADEAU

jusqu'au ***15 janvier 95*** *colissimo* gratuit pour toute commande supérieure à 500*

*Colissimo : livraison sous 48 heures garanti



Nouveaux jeux de cartes :

	Starter	Booster
Galactic Empire	75F	21F
SimCity	65F	19F
SpellFire VF	**85F**	**23F**



Nouveautés :

KULT VF : 214F
ONIROS : 171F
SPQR VF : 350F

Malettes Prince August
les Orcs de Mordor (30 figs) 320F
L'infanterie de Gondor (30 figs) 360F

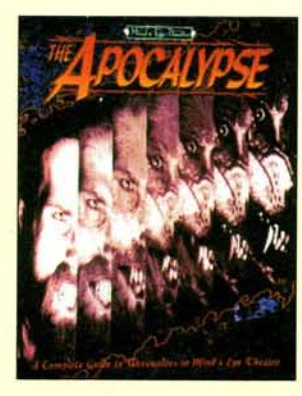
Un jeu « grandeur nature » en v.o.

THE APOCALYPSE

Hurler avec les loups

Après *The Mascarade* (voir CB n° 78), qui nous proposait d'incarner des vampires en semi-réel, les auteurs poursuivent leur effort et s'attaquent aux loups-garous. Le contexte, on le connaît : c'est celui du jeu de rôle *Werewolf*. Après un rapide survol du background (à réserver aux non-initiés), on passe aux règles proprement dites. Pas de grands changements par rapport à *The Mascarade* : les duels se règlent toujours sans contact physique (on ne peut donc pas véritablement parler de « grandeur nature ») et les rôlistes avancent en terrain connu, puisque *The Apocalypse* s'éloigne finalement assez peu du jeu de rôle sur table. Outre quelques précisions nouvelles sur les tribus et leurs rites, ainsi qu'une poignée de compétences additionnelles, on trouvera même des règles permettant de se déplacer dans le monde des esprits. Il suffit d'enfiler un brassard rouge, dès lors, vous serez « ailleurs » et les autres joueurs ne pourront pas vous voir. Cet exemple illustre bien tout le paradoxe du système Mind's Eye Theatre : le jeu semi-réel néglige l'action au profit de l'interaction. Alors quel est l'intérêt de la démarche ? Qu'est-ce qui empêche les joueurs de *Werewolf* (car c'est tout de même bien à eux que le produit s'adresse en priorité) de sortir un instant du cadre de leur partie sur table pour aller régler une scène « en direct live » dans leur salon, sans avoir à digérer les 158 pages de *The Apocalypse* ! Pour ressentir l'excitation de la vie d'un loup-garou, rien de tel qu'un bon grandeur-nature en forêt... d'autant qu'il faut une sacrée dose de sérieux pour arriver à se déguiser de façon convaincante : si la tenue de vampire (tenue sombre, fond de teint blanchâtre et fausses dents en plastique) ne pose pas trop de problèmes, se faire passer pour un garou furibard semble autrement plus complexe ; en témoignent les photographies qui illustrent le jeu. Ceux qui sauront passer outre ces quelques réserves trouveront dans *The Apocalypse* de quoi organiser une soirée sympathique, loin des regards de leurs voisins... Les fans de *Werewolf* pourront quant à eux y piocher quelques nouvelles idées... trop peu cependant pour en faire l'acquisition si le principe du semi-réel les rebute.

Fabrice Colin



Jeu en anglais édité chez White Wolf. Prix : environ 130 F.

Wargame en v.o.

ENEMY AT THE GATES

L'Armée rouge contre-attaque !

Après *Guderian's Blitzkrieg*, The Gamers nous propose le second volet de l'*Operational Combat Series*, avec pour thème la période allant de l'encerclement de la VIe armée du général allemand von Paulus à la contre-attaque de von Manstein sur Kharkov. Une fois de plus, la présentation est impeccable et les cartes, bien qu'en papier, sont très agréables ; prévoyez, par contre, des boîtes de rangement en grande quantité, car il n'y a pas moins de 2240 pions et marqueurs. Les règles sont réparties en deux livrets de 36 pages, clairs et bien illustrés, qui couvrent, d'une part, les règles générales de la série et, d'autre part, les règles propres à la bataille proposée. Quelques corrections ont été apportées par rapport à *Guderian's Blitzkrieg*, afin de mieux coller à la réalité. Le niveau de jeu se situe à l'échelle opérationnelle : un hexagone représente 7 kilomètres, les unités vont du bataillon à la division et un tour correspond à 3 jours. Dix scénarios sont proposés, avec différents niveaux de difficulté, qui permettent de jouer indépendamment les diverses phases de la campagne ou bien, pour ceux qui ont beaucoup de temps pour jouer (environ une centaine d'heures...), toute la campagne, du 19 novembre 1942 au 14 mars 1943.

Ce jeu s'adresse donc aux belliludistes confirmés, mais un débutant peut être initié sans difficultés majeures, surtout s'il a déjà joué à *Operation Uranus* (*Tactical Combat Series*). On regrettera toutefois que The Gamers propose encore un jeu sur le front russe, et de surcroît sur Stalingrad, alors que la série se vante de couvrir la période 1900-1950, et que l'on attend toujours des wargames sur des thèmes plus originaux. Enfin, il reste à espérer qu'Oriflam en publiera une version française comme il vient de le faire avec *Opération Uranus*.

Sylvain Ferreira

Wargame en anglais édité par The Gamers. Prix recommandé : 490 F.

Pour Shadowrun, en v.o.

FIELDS OF FIRE

A l'ouest du nouveau !

Fields of Fire n'est pas un de ces catalogues de machines à tuer ultraviolentes comme on n'en voit que trop pour les jeux cyberpunk. S'il présente de nouvelles armes, c'est que le marché et la technologie changent et qu'il reflète ces changements. Ainsi, beaucoup d'armes ont vu leur Street Index (inversement proportionnel à la fréquence à laquelle on trouve l'arme au marché noir) baisser en raison de leur grand succès. Ainsi l'Ares Predator II est devenu l'arme de poing ayant un des meilleurs rapports qualité/prix, alors qu'à sa « sortie » en 2050 il était relativement onéreux. C'est la rançon du succès. La technologie évolue elle aussi, et les lasers qui valaient plusieurs millions de ¥ dans *Street Samourai Catalog* sont descendus à quelques dizaines de milliers de ¥. On arrête pas le progrès !

Tout cela est très intelligemment fait et contribue à renforcer l'authenticité et le réalisme du monde. De plus, des tableaux exhaustifs récapitulent tout ce qui existe comme matériel (attention rare chez les Américains), permettant ainsi de se dispenser d'acheter les anciens suppléments, et donc d'avoir tout en un seul livret.

Le reste du supplément est consacré à des clarifications bienvenues, ainsi qu'à des ajouts de règles dont certains (comme celui des chutes) faisaient cruellement défaut. La partie la plus étonnante concerne les changements des règles de combat qui rendent ce dernier encore plus intéressant et « réaliste », donc encore plus mortel. Cette fois-ci c'est la guerre !

Mathias Twardowski

Un supplément en anglais édité par Fasa. Prix : environ 130 F.

Pour Shadowrun, en v.o.

DENVER CITY OF SHADOWS

Le chaos puissance 6

Denver est le premier supplément pour *Shadowrun* présenté sous forme de boîte, ce qui est étonnant eu égard au peu de matériel fourni. Les deux livrets sont écrits selon le principe, bien connu des joueurs de *Shadowrun* : du texte annoté par des Shadowrunners donnant leur avis, souvent opposé à celui de l'auteur principal. Classique donc, mais pour une fois, le ton utilisé n'est plus le « politicaly correct » fort peu cyberpunk utilisé jusque-là par Fasa, mais un langage plus rude, plus authentique, ressemblant étonnamment à celui du *Germany Sourcebook*, dont l'auteur avoue à plusieurs reprises s'être inspiré. Cette ressemblance est encore plus frappante lorsque l'on découvre que Denver est une Berlin du XXIe siècle, divisée entre six nations se détestant tout aussi cordialement que les deux blocs de notre Guerre froide. Cette situation très particulière, à la frontière de six systèmes juridiques, a fait de Denver la capitale du commerce légal, illégal et semi-légal de toute l'Amérique du Nord, et la Mecque des Panzer Boys, les contrebandiers câblés, qui avaient été jusque-là délaissés dans le background de *Shadowrun*. Une autre grande originalité est la présence du Nexus, le cœur de toute la Matrix illégale et que les joueurs connaissent sous le nom de Shadowland. On apprend enfin son histoire (qui remonte à l'Internet d'aujourd'hui) ainsi que ses us et coutumes.

En clair, un excellent supplément, digne de séduire tous les joueurs désireux de quitter leur chère Seattle.

Mathias Twardowski

Un supplément en anglais édité par Fasa. Prix : environ 175 F.

Relais Jeux Descartes

JEUX DU MONDE

à Toulouse

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL : 61 23 73 88

Spécial Imports

Sélection sur un très large choix

Commandez au 61 23 73 88, par fax au 62 27 18 10 ou par courrier sur papier libre à l'adresse indiquée en bas de page.

Frais de port (Colissimo) : 35,00 f.

Paiement par Carte Bleue sur simple appel téléphonique, chèques ou mandats acceptés.

COLLECTOR CARD GAMES

SPELLFIRE (1st Edition V.O)	**40 F**	**Fallen Empires (limited ed.)**	**10 F**
Booster Spellfire (1st Ed. V.O)	**12 F**	**JYHAD : Starter Deck**	**58 F**
Booster Ravenloft	**12 F**	**Jyhad Booster**	**17 F**
Booster Dragonlance	**12 F**	**Players guide to Jyhad**	**49 F**
SPELLFIRE (2nd Edition V.O)	**60 F**	**ON THE EDGE : Deck**	**55 F**
MAGIC : Starter Deck	**55 F**	**On the Edge : Booster**	**12 F**
Booster Magic	**15 F**	**STAR TREK (Unlimited ed.) : Deck**	**69 F**
Duelist #3	**24 F**	**Star Trek (Unlimited ed.) : Booster**	**24 F**

ROLE PLAYING GAMES

AD & D	
Dark Sun	
Road to Urik	90 F
Arcane shadow	90 F
Asticlian Gambit	90 F
The ivory triangle	140 F
Black flames	95 F
Merchant house of Amketch	95 F
Marauders of Nibenay	95 F
Complete gladiators	95 F
City-state of Tyr	79 F
Elves of Athas	79 F
Forest maker adventure	105 F
The will and the way	90 F
Forgotten Realms	
Marco Volo : Departure	49 F
Marco Volo : Journey	49 F
Marco Volo : Arrival	49 F
Volo's guide to the sword...	70 F
Lankhmar	
City of Lankhmar	125 F
Thieves of Lankhmar	70 F
Nehwon	70 F
Prince of Lankhmar	70 F
Wonders of Lankhmar	70 F
Tales of Lankhmar	70 F
Slayers of Lankhmar	70 F
Ravenloft	
Ravenloft campaign (2nd)	210 F
Masque of the red death	175 F
Dragonlance	
Dragonlance classics #1,#2,#3	105 F
Player's guide to Dragonlance	89 F
Dwarven kingdoms of Krynn	140 F
Leaves from the inn...	130 F
Tales of the Lance	140 F
Knight's sword	49 F
Flint's axe	49 F
The land reborn	79 F
Book of lairs	79 F
Dragon dawn	65 F
Dragon knight	65 F
Dragon's rest	65 F
Otherlands accessory	70 F
Taladas : The minotaurs	70 F
Greyhawk	
City of greyhawk	125 F
From the ashes	140 F
Mystara	
Mystara Karameikos CD	210 F
Night of the vampire	105 F
Council of Wyrms	175 F
Al-Qadim	
Golden Voyages	105 F
Caravans	125 F
A.C.E AGENTS	115 F
ADVENTURES IN FANTASY	75F
AFTERMATH	189 F
ALBEDO	140 F
BEYOND THE SUPERNATURAL	150 F
BLOODSHADOWS	210 F
Mean streets	105 F
BUREAU 13	135 F
CADILLACS & DINOSAURS	135 F
CALL OF CTHULHU	
At your door	135 F
Dreamlands, revised	129 F
Dire documents	69 F
Dark designs	145 F
Blood brothers #2	145 F
Adv. in Arkham country	145 F
Investigators companion #1	75 F
Sacraments of evil	130 F
Investigators companion #2	75 F
King of Chicago	75 F
Ye Book of monsters	75 F
Alone on Halloween	69 F
Devil's children	60 F
Grace under pressure	52 F
Lurking fears	125 F
Whispers in the dark	119 F
End of the world	110 F
Walker in the wastes	139 F
CASTLE FALKENSTEIN	175 F
CORPS GLOBAL CONSPIRACY	65 F
CYBERSPACE	140 F
DANGEROUS JOURNEYS	195 F
Epic of Aerth	165 F
Mythus Magick	180 F
Game screen	69 F
Necropolis	140 F
Aerth bestiary	189 F
Mythus prime	98 F
DARK CONSPIRACY	165 F
DC HEROES , 3RD ED.	140 F
DRACULA	152 F
DREAMPARK	105 F
ELRIC	
Gamemaster screen	105 F
Fate of fools	75 F
The bronze grimoire	90 F
ESPERAGENTS	75 F
FASTER THAN LIGHT	145 F
FITH CYCLE	150 F
FREEDOM FIGHTERS	99 F
GUARDIAN	75 F
GURPS	
Witch world	129 F
Aliens	129 F
Bestiary	119 F
Illuminati	119 F
Supers (2nd edition)	129 F
High-tech	129 F
Swashbucklers	99 F
Wildcards	129 F
Cliffhangers	115 F
Ultra-tech	119 F
Fantasy	125 F
China	119 F
Magic items	129 F
Psionics	129 F
Camelot	129 F
Scarlet pimpernel	90 F
Robin Hood	129 F
Callahan's saloon	129 F
Imperial Rome	129 F
Middle ages 1	129 F
Cyberworld	129 F
Chtorr	129 F
Aztecs	119 F
Espionnage	129 F
Bunnies & burrows	119 F
Fantasy II	129 F
Atomic Horror	119 F
Creatures of the night	129 F
Lensman	119 F
Vampire companion	139 F
Werewolf : apocalypse	139 F
Fantasy adventures	129 F
Cyberpunk adventures	129 F
Time travel adventures	129 F
Martial arts adventure	129 F
Space adventures	129 F
Religion	139 F
Magic items II	129 F
Timeline	129 F
Grimoire	119 F
HAHLMABREA	150 F
HEROES & HEROINES	139 F
HERO SYSTEM	150 F
HEROES UNLIMITED	139 F
HIGH COLONIES	115 F
HUNTER PLANET	180 F
IMMORTAL(INVISIBLE WAR)	175 F
Narrator pilot pack	105 F
INCURSION	145 F
INDIANA JONES	210 F
Indiana J. & the rising sun	105 F
IT CAME FROM THE..	105 F
JUSTICE INC.	90 F
JUSTIFIERS	75 F
KHAOTIC SCHIZOTRONIC	175 F
LAND OF ADVENTURE	99 F
LEGACY : WAR OF AGES	175 F
LORD OF THE RINGS	145 F
Lords of the rings adv #1	90 F
Lords of the rings adv #2	79 F
LOST SOULS	139 F
Cemetery plots	105 F
MACHO WOM. WITH GUNS	70 F
MACROSS II	84 F
Macross II sourcebook	70 F
Deck plans #1, #2	70 F
MAGE	
Mage Storyteller screen	45 F
Loom of fate	59 F
Digital web	89 F
Book of shadows	125 F
Virtual adepts	65 F
The chaos factor	89 F
The progenitors	59 F
Technocracy : Iteration X	70 F
MARAUDER 2107	125 F
MARVEL SUPER HEROES	
Cosmos cubed	59 F
Ragnarok and roll	59 F
The left hand of eternity	65 F
Lone wolves	59 F
All this & world war II	75 F
Weird, weird west	75 F
Revenge of Kang	75 F
After midnight	75 F
Night moves	75 F
Mutating mutants	55 F
Warlord of Baluur	59 F
Spore of Arthros	59 F
Stygian knight	59 F
Avengers assembled	55 F
Marvel universe 1	135 F
Marvel universe 5	129 F
Marvel universe 6	129 F
Marvel universe 8	119 F
MERC	59 F
METASCAPE	280 F
MIDDLE EARTH	
Arnor	210 F
Valar & Maiar	115 F
Minas Tirith	175 F
Palantir quest	125 F
Treasures of Middle-Earth	140 F
Moria Citadel of M-E	175 F
Northwestern gazetteer	140 F
Angus Mc Bride's characters	105 F
Havens of Gondor	85 F
Far Harad	95 F
Shadow in the south	90 F
Greater Harad	112 F
Paths of the dead	58 F
Pirates of Pelargir	49 F
Woses of the black wood	49 F
Raiders of Cardolan	49 F
Mouth entwash	58 F
Warlords of the desert	58 F
Ghosts of the southern Anduin	49 F
Perils on the sea of Rhûn	58 F
Denizens of the Dark Wood	58 F
Forest of Tears	49 F
Rogues of the Borderlands	58 F
Hazards on the Harad wood	58 F
The necromancer's lieutenant	58 F
River Running	105 F
Ghost warriors	70 F
Nazgul's citadel	99 F
Minas Ithil	145 F
MORROW PROJECT	90 F
NEXUS LIVE ROLEPLAYING	139 F
NEXUS THE INFINITE CITY	140 F
NIGHT LIFE	99 F
NINJA & SUPERSPIES	119 F
OTHER SUNS	155 F
OVER THE EDGE	155 F
Players' survival guide	75 F
New faces	39 F
Air Waves	39 F
House call	39 F
Unauthorized broadcast	39 F
It waits	45 F
Welcome to the sylvain Pines	55 F
Wildest dream	85 F
Weather the cuckoo likes	90 F
Friend or foe	75 F
PALLADIUM	150 F
PANDEMONIUM	139 F
Stranger than truth	99 F
PENDRAGON	
Savage mountains	145 F
Perilous forest	145 F
Pagan shores	130 F
The spectre king	130 F
PRIME DIRECTIVE	140 F
PRIVATEERS & GENTLEMEN	135 F
PROTEUS	150 F
PSI WORLD	99 F
QUEST OF THE ANCIENTS	175 F
RAVEN STAR	175 F
ROBOTECH	85 F
Robotech Defense Force	65 F
The zentraedi	65 F
Southern cross sourcebook	90 F
Accelerated training	65 F
Invid invasion	90 F
Sentinels	110 F
Robotech Exp. Force Field	105 F
Zentraedi breakout	70 F
ROLEMASTER	
Rolemaster character records	95 F
Robin Hood	105 F
Vikings	99 F
Pirates	115 F
Mythic egypt	110 F
Outlaw sourcebook	145 F
Time riders genrebook	105 F
At rapier's point	105 F
Creatures & Treasures II	99 F
Creatures & treasures III	115 F
Heroes & rogues	120 F
War law	210 F
Rolemaster companion N°3	90 F
Rolemaster companion N°4	105 F
Rolemaster companion N°5	105 F
Rolemaster companion N°6	99 F
Rolemaster companion N°7	99 F
Alchemy companion	139 F
Oriental companion	109 F
Arms companion	115 F
Sea law	155 F
Arms law (2nd Ed.)	110 F
Shadow world (2nd Ed.)	180 F
Emer the great continent	180 F
Quelbourne	90 F
Journey to the magic isle	72 F
Demons of burning night	95 F
Tales of the loremaster I	49 F
Star crown empire	105 F
Kingdom of the desert jewel	95 F
Tales of the loremaster II	49 F
Cyclops vale & other tales	58 F
Jaiman Land of Twilight	105 F
Islands of the oracle	75 F
Sky giants of the brass stair	84 F
Nomads of the nine nations	105 F
Norek, city state of Jaiman	84 F
Eidolon : City in the sky	125 F
Gethaenna	110 F
SHADES OF FANTASY	140 F
SHADOWRUN	
Sprawl sites one	99 F
Paranormal of North A.	90 F
Virtual reality	115 F
Rigger black book	105 F
Shadowbeat	115 F
Shadowtech	105 F
Paranormal animals	142 F
Corporate shadowfiles	135 F
Fields of fire	105 F
Lone star	115 F
Prime runners	125 F
London sourcebook	119 F
The Germany sourcebook	135 F
Native american nations #2	99 F
Guide to real life	115 F
Tir Tairngire	142 F
Tir Na Nog sourcebook	142 F
Denver	155 F
Dream Chipper	65 F
Imago	65 F
Elven fire	65 F
Ivy and chrome	65 F
One stage before	72 F
Dark angel	65 F
A killing glare	65 F
Celtic double cross	60 F
Eye witness	75 F
Paradise lost	70 F
Double exposure	70 F
Sprawl maps	95 F
Harlequin's back	105 F
SHATTERED DREAMS	125 F
SHATTERZONE	210 F
SKYREALMS OF JORUNE	140 F
SLA INDUSTRIES	175 F
SPACE 1889	258 F
SPACE OPERA	
Ground and air equipment	45 F
Martigan belt	54 F
Fasolt in peril	45 F
Agents of rebellion	49 F
Incedus III	45 F
Rowsion II	54 F
Operation Peregrine	49 F
Casino galactica	49 F
SSA 1 : The terran sector	55 F
SSA 2 : Mercantile league	55 F
SSA 3 : Azurian empirium	55 F
SSA 5 : The ranan horde	69 F
SSA 11 : The C.S.A.	59 F
SSA 12 : Korellian empire	59 F
S.C. of starcraft #1, #2, #3	55 F
SPACEMASTER	180 F
Spacemaster companion I	99 F
Spacemaster companion II	105 F
STAR WARS	
Galaxy guide 2	99 F
Galaxy guide 4	105 F
Galaxy guide 5	90 F
Galaxy guide 6	99 F
Galaxy guide 10	125 F
Galaxy guide 11	105 F
Riders of the maelstrom	70 F
Otherspace II	70 F
The game chambers of Q.	75 F
Han Solo & the corp. sector	140 F
The abduction	75 F
The last command	154 F
Gamemaster handbook	135 F
Supernova	89 F
Heir to the empire (Soft)	125 F
Dark empire sourcebook	175 F
Planets of the galaxy #3	115 F
Dark force rising (Soft)	135 F
Movie trilogy (Hard)	175 F
Rebel Alliance, 2nd ed.	154 F
Imperial source., 2nd ed.	154 F
Star wars journal #1,#2,#3	79 F
STREET FIGHTER	105 F
Secrets of Shadoloo	70 F
TALES OF GARGENTIHR	245 F
TEEN. MUT. NINJA TURTLES	85 F
TIMELORDS 2ND ED	115 F
TIME LORD DR WHO	115 F
TWILIGHT 2000 (BOXED)	249 F
TRAVELLER : THE NEW ERA	189 F
UNDERGROUND	189 F
WARP WORLD	165 F
WEREWOLF	
Ways of the wolf	59 F
Black Furies tribebook	59 F
Bone Gnawers	59 F
Rage across Russia	89 F
Rage across Australia	89 F
Monkeywrench : Pentex	59 F
WORLD OF SYNNIBARR	225F
WRAITH THE OBLIVION	139 F
YEAR OF THE PHOENIX	170 F
YSGARTH	90 F

WARGAMES

AVALON HILL	
Advanced squad leader	349 F
- Yanks	270 F
- Beyond valor	299 F
- Paratrooper	145 F
- Partisan	145 F
- West of Alamein	370 F
- Hollow legions	190 F
- Last hurrah	125 F
- Red barricades	190 F
- Code of bushido	299 F
- Gung Ho	380 F
- Croix de guerre	265 F
- Kampfgruppe Peiper I	265 F
Squad leader	225 F
- Cross of iron	190 F
- Crescendo of doom	210 F
- GI Anvil of victory	280 F
Advanced third reich	379 F
Break out : Normandy	225 F
Empire in arms	265 F
Flat Top	299 F
Guerilla	190 F
Longest day	645 F
Maharaja	225 F
Turning point Stalingrad	190 F
VICTORY GAMES	
Across five aprils	225 F
Ambush	265 F
Carrier	265 F
Civil war	190 F
Flashpoint : Golan	299 F
Gulf strike 3rd edition	299 F
Pacific war	370 F
Pax britannica	180 F
Second fleet	235 F
Third fleet	270 F
Fifth fleet	270 F
Sixth fleet	225 F
Seventh fleet	265 F
Shell shock	265 F
Tokyo express	270 F
Vietnam	180 F
CLASH OF ARMS	
Autumn of Glory	210 F
Campaign of Robert E. Lee	285 F
Chancellorsville	299 F
Command at sea	379 F
Edelweiss	384 F
La bataille d'Auerstaedt	270 F
La bataille de les quatre bras	289 F
La bataille de Mont St. Jean	299 F
La bataille de Wavre	225 F
Lee Takes Command	195 F
Mississipi fortress	180 F
Marching through Georgia	195 F
Napoleon at Leipzig	275 F
Prelude to disaster	255 F
The speed of heat	270 F
The war for the Union	270 F
COLUMBIA GAMES	
Bobby Lee	340 F
East front	380 F
West Front	455 F
- Med. front	299 F
- Volga front	190 F
Napoleon	299 F
Rommel in the desert	299 F
MOMENTS IN HISTORY	
Kharkov, ring of fire	225 F
Triumphant fox	225 F
XTR	
Back to Iraq	155 F
Berlin'45	140 F
Blackgold	150 F
Fateful lightning-Gettysburg	209 F
Mississipi banzai	180 F
Poland'39	129 F
Seven seas of victory	175 F
Smithereens	225 F
Victory in Normandy	105 F
Wahoo (Washington 1863)	150 F
3W	
Aces High - War in the air	210 F
American Aces	210 F
Age of Chivalry	225 F
Army group center	210 F
Battle of the Alma	250 F
Blood and Iron	225 F
Campaigns of the civil war	190 F
Crimean shield	265 F
Crossbows & cannon	210 F
Crossbows & cannons II	225 F
Crusades II	250 F
Frederic the great	210 F
Give me liberty	225 F
Henry V	250 F
Ironsides - Irish rebellion	255 F
Lawrence of Arabia	180 F
Light division	210 F
Long lance & Henderson	255 F
Modern naval battle	150 F
Modern naval battle II	190 F
Napoleon at Auterlitz	180 F
Napoleon's later battles I	225 F
Raid on Richmond	190 F
Royalists & Roundheads I	190 F
Royalists & Roundheads II	225 F
Royalists & Roundheads III	225 F
Run silent, run deep	250 F
Salvo I Battleship combat	225 F
Salvo II	210 F
Scratch one flat top	225 F
Sink the Bismark	210 F
SS amerika	380 F
Tarawa	210 F
The Black Prince	225 F
The defense of Rorke's...	285 F
The last blitzkrieg	225 F
Tide of Fortune	225 F
VI against Rome	250 F
Zitadelle	210 F
MAGAZINES	
Command 12,15,16	110 F
Command 27	180 F
Command 18 à 26, 28 à 31	110 F
Europa News 18 à 32	35 F
Europa News 33 à 36	42 F
Strategy & Tactics 142 à 160	95 F
Strategy & Tactics 161 à 169	110 F

TREASURES & ARTEFACTS

ADG, Adjudant, Alternatives Armies, Atlas Games, Avalon Hill, Avery, Azure Wish, Black Dragon Press, Blade Games, BTRC, CEE, Chaosium, Chessex, CNC, Columbia, Command, Cutting Edge,Decipher Games, Decision Games, EMS, Excalibre Games, FASA, Fenryll, FGA, FGU, Fléo, Gamers, Games Workshop, GDW, GMT, GRD, Grenadier, Heartbreaker, Hero, Hexagonal, Ianus, ICE, Idéojeux, Jeux Descartes, Leading Edge, Ludodélire, Marquee Press, Mayfair , Metal Magic, Metropolis, Multisim, Omega Games, Oriflam, Pacesetter, Pagan Publishing, Palladium, Panther Games, Phage Press, Precedence, Pressmann, Prince August, Quantum, RAFM, Ragnarok, Ral Partha, Rapport Games, SDI, Shield Laminating, Skyrealms, Starchilde, Stellar Games, Steve Jackson, Seeker Games, TAG, Talsorian, Task Force, Time Line, Tim Jim, TOME, Triad Entertainment, Tri Tac,Tritel, TSR, Unicorn Games, Victory Games, West End Games, WOC, White Wolf, 3W, Wotton Games, Xeno Games, XTR...

Du classique à la perle rare,tous ces éditeurs vous attendent...

NEWS ?

R.P.G	
Annual monstrous compendium (AD&D)	125 F
Encyclopedia Magica, #1 (AD&D)	75 F
The deva spark adventure (Planescape)	70 F
Hail the heroes (Mystara)	105 F
Howls in the night (Ravenloft)	49 F
Lords of terror (Runequest)	110 F
Creatures of Barsaive (Earthdawn)	125 F
Prime runners (Shadowrun)	125 F
Rift world #7 : Undersea (Rift)	110 F
Dream stroke (Immortal)	105 F
Elves (Middle Earth)	125 F
Dol Guldur (Middle Earth)	175 F
Deck plans #3 (Macross II)	70 F
Shattered pattern (Earthdawn)	70 F
Project A-ko (RPG)	175 F
WARGAMES	
Stonewall in the valley (AVALON HILL)	265 F
Geronimo (AVALON HILL)	295 F
To the far shore (3 W)	240 F
Hunters from the sky (GAMERS)	295 F

Pour plus de précisions et de news, nous consulter...

JEUX DU MONDE (ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h) : 14 /16 rue Maurice Fonvieille, Passage St Jérome, 31000 TOULOUSE

Un jeu de plateau en v.o.

MAHARAJA

Les comptoirs de l'Inde

Pas de surprise avec le nouveau jeu de plateau d'Avalon Hill : si vous aimez *Britannia*, vous adorerez *Maharaja*. Si vous n'aimez pas *Britannia*, vous n'aimerez pas davantage *Maharaja*. Les différences entre les deux jeux relèvent en effet uniquement du sujet et du matériel. L'histoire tumultueuse de la Grande-Bretagne, des premières années de notre ère à 1066, cède la place à l'histoire non moins agitée de l'Inde. Cette fois, les 16 tours couvrent trente-trois siècles : de 1500 avant notre ère, avec l'invasion aryenne, jusqu'à 1850, avec l'établissement de l'Empire britannique : Gentlemen, Dieu sauve la reine (Victoria) !

Comme *Britannia*, *Maharaja* est prévu pour 4 joueurs, bien qu'il soit possible d'y jouer à 3 ou à 5. Les règles sont pratiquement identiques, à quelques points de détail près, tels que la fourniture d'armes aux Indiens par les puissances européennes, Portugais, Hollandais, Français et Anglais, lorsque ces derniers viennent établir leurs comptoirs dans la région. Pour ceux qui n'auraient pas eu l'occasion de jouer à *Britannia* : chaque joueur gouverne les destinées de plusieurs peuples qui se succèdent au long des âges. Chaque peuple marque des points selon l'accomplissement de missions spécifiques (occuper certaines régions notamment). L'ensemble est d'une grande simplicité. Certes, on peut reprocher à ces jeux de mettre un peu les joueurs sur des rails, mais il n'est pas difficile d'y faire jouer un novice, et l'on passe facilement une soirée sans prise de tête.

Le matériel est très réussi. Les pions sont très élégants et la carte (sur carton épais) est carrément magnifique. Par ailleurs, huit pages de notes historiques racontent l'histoire de l'Inde, fort mal connue de la plupart d'entre nous. On s'aperçoit que le berceau de la non-violence a aussi donné naissance à une foule de guerriers plus sanguinaires les uns que les autres, ainsi qu'à quelques administrateurs sages et pacifiques. Le plus sage d'entre eux était sûrement l'empereur Ashoka, lequel, vers la fin du III[e] siècle, avait parmi ses ministres les plus importants un surintendant des Jeux, poste qui manque à mon avis cruellement dans les gouvernements actuels. Il est vrai que les Indiens avaient déjà inventé les échecs, ce qui fait d'eux les premiers belliludistes...

Frank Stora

Maharaja est un jeu de plateau semi-diplomatique en anglais édité par Avalon Hill. Prix : environ 250 F.

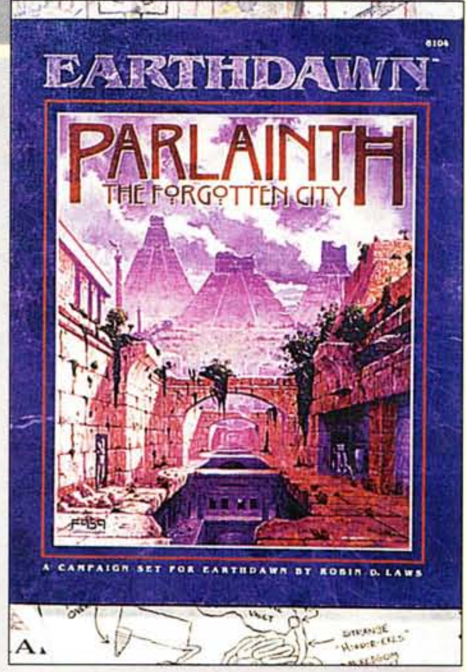
Pour Earthdawn, en v.o.

PARLAINTH : THE FORGOTTEN CITY

Donjon nouvelle formule

Décidément, les concepteurs d'*Earthdawn* ne peuvent pas s'empêcher de lorgner du côté d'*AD&D* première période. Grand bond en arrière : avec *Parlainth*, vous explorez les ruines d'une cité mythique et dévastée qui regorge de monstres et de trésors... point. Ce qui est amusant, c'est que les auteurs tentent par endroits de se justifier et de nous faire croire à cet invraisemblable bric-à-brac, comme si c'était devenu une honte de s'offrir de temps en temps un petit donjon. Résultat, c'est cet aspect un peu « tiré par les cheveux » qui saute d'abord aux yeux et va parfois jusqu'à occulter la grande qualité de l'ensemble. Soyons clair : ce supplément n'est rien d'autre qu'une resucée parfois inspirée de certains vieux classiques du genre. L'idée des compagnies d'aventuriers et du petit village où l'on achète carte et matériel avant de partir en expédition, par exemple, peut faire sourire. Ailleurs, on conseille au MJ de faire intervenir des monstres « n'ayant aucun rapport avec le but de la partie ». Personnellement, j'appellerais ça des rencontres aléatoires. Le pire, c'est que ce supplément est superbement conçu. On y trouve des idées d'aventures par dizaines, une histoire des lieux assez intéressante, des descriptions précises et évocatrices, le tout bénéficiant d'une réalisation et d'un souci de l'organisation irréprochables. Certaines illustrations sont tout simplement hallucinantes, par contre la carte est illisible. De nombreuses aides de jeu viennent compléter l'ensemble et on y retrouve tout ce qui fait les qualités et les défauts du livre principal : rigueur et qualité d'écriture d'un côté, poncifs et pseudo-justifications un peu ridicules de l'autre. Il est assez intéressant de noter qu'à l'heure où Fasa marche sur les plates-bandes d'un certain « ancêtre »,

TSR propose maintenant à son public un monde totalement atypique et original, Planescape...



Fabrice Colin

Un supplément en boîte pour Earthdawn, édité en anglais chez Fasa. Prix : environ 205 F.

Un wargame en v.o.

AFRICANUS

L'enfance de Scipion

● GMT Games continue sereinement de cultiver le succès de *SPQR* en proposant aux inconditionnels du système un quatrième module de scénarios. *Africanus* explore les premiers succès de Scipion (le futur « Africain ») en Espagne au cours de la Seconde Guerre punique au travers de deux batailles : Baecula (208 av. J.-C.) et Ilipa (206 av. J.-C.). A part quelques points spécifiques aux scénarios, les règles restent celles de *SPQR* (version I ou II), mais le module offre une carte (Baecula) et quelques 120 pions originaux. Pour jouer, le matériel de *SPQR* et du module *War Elephant* reste nécessaire.

La bataille de Baecula, la première grande victoire de Scipion, est particulièrement intéressante à jouer. Les Carthaginois sont installés aux portes de leur camp, sur une colline. Avantagés par leur position, ils peuvent parfaitement résister aux quatre doubles légions qualitativement supérieures de Scipion. Le côté accidenté du terrain et la mobilité importante des deux armées rendent l'affrontement très compliqué, les troupes rompant rapidement leur alignement pour s'imbriquer, mais la partie reste vive avec des occasions de victoire pour Scipion et pour Hasdrubal Barca.

Avec Ilipa, c'est tout autre chose, on touche à la démesure. La bataille se situe en plaine (utilisation des cartes de Zama et Cannae) et voit s'opposer toutes les troupes carthaginoises et romaines restant en Espagne (entre 50 000 et 75 000 hommes de chaque côté selon les sources) pour la maîtrise finale de la péninsule. Chaque joueur doit manipuler plus de 100 unités et utiliser une quinzaine de chefs... Le rapport de force, en qualité plus qu'en nombre, avantage largement Scipion, malgré la présence de 32 éléphants dans le camp carthaginois. La partie est longue et sans surprise. Historiquement, Scipion a obtenu la victoire en encerclant les Carthaginois par les deux ailes. Pour cela, il a dû faire pivoter ses deux groupes de cavaliers initialement placés à l'arrière de l'armée. Pour reproduire ce mouvement, il faut une maîtrise parfaite du « line command » du système *SPQR*. Rien que pour essayer de copier cette manœuvre (bon courage), le module mérite d'être essayé !

Frédéric Bey

Wargame en anglais, édité par GMT Games. Prix : environ 130 F.

Pour AD&D, en v.o.
CITY OF SPLENDORS

Du fort bel ouvrage

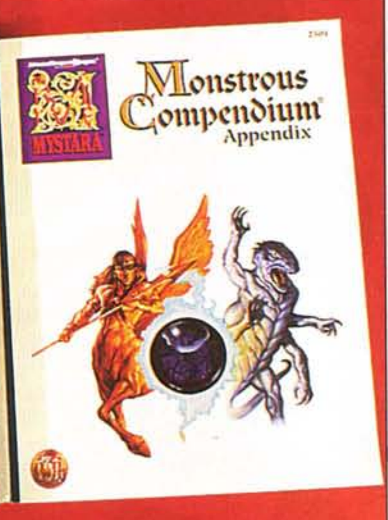
La boîte *City of Splendors* qui décrit la ville cosmopolite de Waterdeep (Eauprofonde), située dans l'univers des Royaumes oubliés, mérite amplement son nom. Jugez plutôt : six posters proposant des cartes luxueuses et détaillées de la ville (où chaque bâtisse est repérable !) ou carrément des photos d'une maquette d'un quartier, quatre livrets d'inégale épaisseur superbement illustrés, et quelques nouvelles fiches de monstres (bof...). Et le ramage est à la hauteur du plumage. Quand vous aurez lu les quelques trois cents pages de ce supplément, vous connaîtrez la ville sur le bout des doigts : géographie de chaque district, personnalités marquantes, fêtes locales, guildes diverses et variées, grandes familles nobles, histoire de la ville, institutions politiques et religieuses, lois et justice, etc. Un vrai bouillon de culture qui ne demande qu'à prendre vie. Le quartier des Aventuriers est particulièrement détaillé (cela n'étonnera personne...), avec un livret spécial « squelettes dans le placard » qui vous permettra d'épicer les rencontres de vos PJ avec ses habitants.

A remarquer que, pour une fois, les auteurs ont pensé aux possesseurs de précédents ouvrages sur Waterdeep, et qu'un système de références croisées permet de s'y retrouver. Cependant, l'achat de *City of Splendors* ne se justifie pas pleinement si vous possédez déjà *FR 1 Waterdeep* et *City System* ; vous risquez de payer un peu cher le lifting. Dans le cas contraire, n'hésitez pas à investir... La visite de Waterdeep vaut largement le détour !

Anne Vétillard

Pour AD&D - Forgotten Realms, édité en américain par TSR. Prix : environ 210 F.





Pour AD&D, en v.o.
MYSTARA MONSTROUS COMPENDIUM

Le « compendium » nouveau est arrivé

Le monde de Mystara, conçu initialement pour *Donjons & Dragons*, est peu à peu converti à *AD&D*. Dans cette logique, voici l'indispensable Monstrous Compendium détaillant les créatures et autres sales bêtes qui rôdent dans les villes et campagnes de ce monde médiéval et fantastique.

Le livret est luxueux, toutes les illustrations étant en couleurs et de bonne qualité. On peut regretter la présentation en livret relié, alors que la nouvelle édition d'*AD&D* nous avait habitués à des fiches que l'on intégrait dans un classeur (le système en feuilles volantes était bien pratique pour « isoler » les monstres choisis pour un scénario). Mais ne boudons pas notre plaisir : le recueil de créatures de Mystara est graphiquement superbe, et la qualité des dessins contribue largement à la crédibilité des monstres présentés.

Ce supplément est aussi un régal à la lecture. Pratiquement aucune créature n'est ridicule (ce qui n'était pas toujours le cas dans les autres catalogues de ce type) et certaines races humanoïdes sont extrêmement sympathiques, donnant presque envie de les jouer en PJ...

De plus, il est bien agréable, qu'à l'exception des dragons et de quelques esprits élémentaires, les monstres proposés ne soient pas trop « typés » Mystara. Ils peuvent ainsi être avantageusement récupérés et placés dans d'autres mondes d'*AD&D*. Quand on voit la profusion de campagnes présentées par TSR, cette universalité est vraiment la bienvenue.

Si les quelques centaines de monstres déjà publiés ne vous suffisent plus, n'hésitez pas, ce nouveau catalogue est fait pour vous...

Anne Vétillard

Supplément pour AD&D-Mystara, en américain, édité par TSR. Prix : environ 150 F.

Un supplément pour Elric, en v.o.
THE BRONZE GRIMOIRE

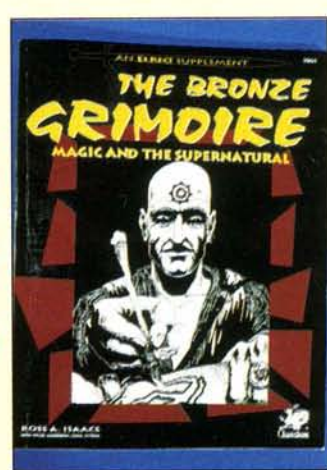
Un fourre-tout utile...

Voilà un supplément qui s'est fait attendre longtemps, mais cela semble désormais une tradition chez Chaosium. En un peu moins de quatre-vingts pages, le MJ d'*Elric* découvrira quantité de précisions sur les diverses formes de magie.

- La magie runique. Dans un monde où la personnalité la plus importante est une grosse épée noire couverte de runes, l'absence de tout détail sur la question était regrettable. Mais ce chapitre est assez moyen.
- La nécromancie. De loin la partie la plus intéressante, avec quelques règles, sorts et créatures spécifiques.
- Une cinquantaine de nouveaux sorts. Comme toujours dans ce genre de compilation, il y a de tout, y compris des choses capables de démolir un scénario si les joueurs les utilisent trop brillamment...
- Les démons. La même chose, avec un paquet de nouveaux pouvoirs plus abominables les uns que les autres. Paradoxalement, ils risquent moins de déséquilibrer le jeu : les démons sont beaucoup plus rares que la magie « ordinaire ».
- Des objets magiques. Bof... Malgré l'habituel baratin sur le thème « ils sont rares, très rares, introuvables, etc. », ce chapitre a un fâcheux arrière-goût d'*AD&D*...
- Des livres. Un chapitre, hélas un peu court, qui présente un nouveau type d'ouvrage magique et donne de nombreux exemples.

L'ensemble est intéressant, mais vous avez intérêt à l'utiliser avec précaution, en réservant les éléments les plus puissants aux PNJ, et en distillant le reste très prudemment au fil des scénarios.

Tristan Lhomme



Un supplément en anglais pour Elric, édité par Chaosium. Prix : environ 110 F.

Un jeu de cartes en v.o.
GUERILLA

Belote, rebelote et Hasta la victoria !

L'Amérique centrale, la jungle épaisse et humide, le vrombissement des hélicoptères, le bruit des chenilles de chars, la junte, les guérilleros, les assassinats, les embuscades, le palais présidentiel, la police secrète... C'est à une évocation idéalisée et « romantique » de la révolution que nous convie ce jeu diplomatique, et cela simplement grâce à 128 cartes, quelques pions, deux dés et une très bonne idée...

Cette idée, la voici. Au début de la partie, chaque joueur (de 3 à 6) tire au sort son allégeance (rebelle ou gouvernement) qu'il garde secrète. Tout au long du jeu, il va jouer en même temps dans les deux camps (rebelle et gouvernemental) en contrôlant des troupes des deux bords avec un double but : marquer le plus de points de victoire, que ce soit avec l'un ou l'autre camp, et faire gagner le sien. En effet, chaque point va à la fois dans le total du joueur qui le marque et dans celui du camp pour lequel il a été marqué. A la fin du jeu, les joueurs dont le camp a perdu voient leur total personnel divisé par deux. Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

Ainsi, il ne s'agit pas tant ici de tirer des bonnes cartes ou d'avoir de la chance aux dés (les combats, entre autres, se règlent ainsi) que de cacher son allégeance. Plus longtemps vous avancez masqués, plus longtemps vous pourrez développer tranquillement votre stratégie, aidant tour à tour les deux camps tout en s'assurant de la victoire du vôtre, et ceci soit en marquant vous-même des points, soit en aidant d'autres joueurs à en marquer...

Gare à celui qui ne se montre pas assez « discret » dans ses actions. En effet, une carte unique, obligatoirement jouée avant la fin de la partie, permet d'intervertir l'allégeance de deux joueurs. Bien jouée, cette épée de Damoclès peut faire basculer une partie !

Guerilla est un jeu subtil qui se déroule à deux niveaux, où la stratégie prime sur la force brute, où la puissance des cartes est relativisée par l'emploi des dés, et où il faut autant se méfier de ceux qui vous attaquent que de ceux qui vous défendent. Un regret néanmoins : le jeu aurait encore gagné en richesse s'il y avait eu plus de possibilités de changement d'allégeance au cours du jeu, afin de pouvoir se mettre du côté du vainqueur ou changer l'allégeance d'un joueur malgré lui...

Pierre Lejoyeux



Guerilla, jeu de cartes en anglais édité par Avalon Hill. Prix : environ 210 F.

Pour Cyberpunk, en v.o.
LISTEN UP, YOU PRIMITIVE SCREWHEADS !!!

Le ton juste

Il est certains suppléments qui se démarquent du lot par la façon dont ils sont conçus et les sujets qu'ils abordent. *Listen up...* en fait partie. Noyé entre les simples aventures (*Forlorn Hope*), les descriptions de pays (*Home of the Brave*), les adaptations de roman (*When Gravity Fails*) et les catalogues (Chromebooks), ce supplément pour meneur de jeu aurait pu se contenter d'être un recueil de règles additionnelles, de précisions et de nouvelles prothèses. Il n'en est rien...

Bien sûr, des règles il y en a (combats, explosifs, arts martiaux), mais elles ne représentent que quelques pages. L'essentiel du supplément est consacré à bien autre chose. Sous son titre volontiers provocateur (en gros « Écoute, espèce de taré ! »), il s'agit en fait d'exposer la vision « orthodoxe » de *Cyberpunk*, celle de ses concepteurs, à travers une série d'articles en forme de questions : Comment mener des combats ? Comment se débarrasser de personnages trop puissants ? Comment monter des campagnes ? Comment avoir l'esprit « Cyberpunk » ? Comment jouer telle ou telle classe de personnage ?

Listen up... est une tribune où les principaux développeurs du jeu, Mike Pondsmith en tête, donnent leurs trucs de MJ, et exposent leur vision du jeu et du genre afin de donner le ton juste et de remettre les pendules à l'heure. Une lecture indispensable à tous les meneurs de jeu de Cyberpunk.

Pierre Lejoyeux

Listen up..., supplément en anglais pour Cyberpunk édité par R.Talsorian. Prix : environ 100 F.



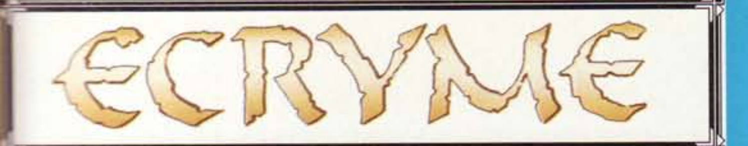
Pour AD&D, en v.o.
PLANES OF CHAOS

Le guide du routard méphitique

Alors comme ça, vous en avez marre de AD&D-un-monstre-un-trésor-un-monstre-un-trésor ? Eh bien il fallait le dire tout de suite !, TSR sort justement tout plein d'excellents suppléments en ce moment. Mon chouchou incontesté : la série Planescape, et en particulier la boîte de campagne *Planes of Chaos*, écrite dans un esprit à mi-chemin entre l'épopée de *Star Wars* et l'horreur à la *Cthulhu*. Rappelons les faits : l'univers n'est pas du tout ce que vous croyez, au contraire c'est un vrai gruyère avec des portes dimensionnelles un peu partout, qui ne demandent qu'à vous emmener en balade au bout du monde. A l'intersection de tous les plans dimensionnels se trouve la formidable cité-anneau de Sigill, suspendue au-dessus d'une montagne éternelle figurant l'axe de l'univers. Autour, gravite une multitude de plans, chacun d'eux correspondant à l'un des alignements définis dans *AD&D* : par exemple, les Abysses constituent le plan des créatures chaotiques mauvaises. Certes, tout cela est un peu métaphysique (c'est promis, la prochaine fois je demande à Hubert Reeves de vous expliquer les détails), mais les superbes cartes couleurs (5 en tout) permettent de visualiser parfaitement la structure de ces différentes dimensions. Le livret *Planes of Chaos* décrit spécifiquement les plans rattachés au Chaos (chaotique mauvais, neutre et bon). *Book of Chaos* (127 pages) est un véritable feu d'artifice d'idées en tout genre : on y trouve la description de lieux exotiques (Ysgaard, la cité du Ciel, le Pays-qui-hurle, l'Escalier infini, les Limbes, etc.), des sectes assoiffées de puissance, des légendes des extraordinaires, etc. *Travelogue* (46 pages), lui, est un véritable guide de voyage à l'usage de l'aventurier dimensionnel. S'y ajoutent *Chaos Adventures* (32 pages contenant 15 synopsis de scénarios tout à fait originaux) et un *Monstrous Supplement* de 32 pages contenant un lot appréciable d'horreurs en tout genre). C'est beau, original, dépaysant, bien écrit, même votre grand-mère adorera... Bref : prix touti riquiqui maousse Chaos !

Patrick Bousquet

Supplément édité en anglais par TSR pour AD&D. Prix : environ 220 F.



Vient de paraître l'Ecran + Scénario :

Les Faucheurs de Brise

La Geste des Traverses continue.

Trois aristocrates, anciens membres du club des «Saint Just» ont choisi de jouer. Un jeu pervers, visant à rallier la cité d'Eole en partant de Venice, qui verra s'affronter trois équipes concurrentes. Une course sans état d'âme, entre trains et relais, sur les traverses. A vous d'en découdre pour gagner les 60000 liges qui récompenseront les vainqueurs.



Une aventure de Mathieu Gaborit et Guillaume Vincent. Illustrations de Cyrille Leriche.

Fin décembre, un recueil d'aides de jeu et scénarios :

Les Dirigeables d'Eole

Eole.

La Cité d'Eole, Fief des aerostiers, fleuron de la navigation aérienne, découvrez une Cité étrange vivant à l'heure des vents. Pénétrez dans une ville où ducs et Commissions se disputent âprement le pouvoir. De sombres dômes des Serres naturalistes aux vastes Académies cartographiques, découvrez l'une des plus grandes Cités d'Ecryme.

«Les dirigeables d'Eole» contient une description approfondie de la Cité d'Eole avec plusieurs scénarios. Vous y trouverez également un dossier complet sur les dirigeables avec en particulier une présentation des modèles les plus audacieux. Vous pourrez de plus découvrir Itinérance, une caravane de dirigeables, ambassadrice d'Eole, théatre d'un vaste scénario d'intrigue. A vous de jouer ...

TRITEL
BP 931
75829 PARIS CEDEX 17



3615
DAIMYO
1,27 F / mn

Jeu de rôle

ÉPREUVE DU FEU

Ecryme

Pour son premier jeu de rôle, Tritel a choisi de s'aventurer dans un domaine peu exploré, celui du XIXe siècle parallèle, aux confins des œuvres de Jules Verne et de Schuiten*, avec une forte touche personnelle. C'est un bon début...

Le cadre

Imaginez un monde couvert d'une couche de matière semi-liquide, corrosive et toxique : l'ecryme. De cette désolation émerge, de loin en loin, des pitons rocheux plus ou moins hauts. Selon les légendes, ce sont les sommets d'anciennes montagnes, où les humains se seraient réfugiés après l'inondation d'ecryme, il y a quatorze siècles. D'où est-elle venue ? Et de quoi s'agit-il ? Personne ne le sait au juste.

Quoi qu'il en soit, après quelques siècles d'anarchie, l'humanité a recommencé à s'organiser. Petit à petit, des villes se sont construites, de plus en plus vastes. Pour occuper une population de plus en plus nombreuse, les dirigeants de cette époque lointaine ont lancé des programmes de construction pharaonique : les Traverses, gigantesques ponts de pierre qui enjambent l'ecryme. Parallèlement, on creusait le sous-sol, à la recherche de minerai et d'espace vital. Les premières Traverses se sont rencontrées, un peu par hasard. Un second réseau, plus rationnel, a été construit par la suite, suivi d'un troisième. Au passage, l'humanité a (re)découvert les armes à feu, le chemin de fer, les transports aériens (sous la forme de ballons et autres dirigeables).

Politiquement, comme géographiquement, ce monde est émietté. Les villes ont chacune leurs autorités, et abritent des douzaines de guildes, loges, compagnies marchandes et autres associations plus ou moins secrètes. Par ailleurs, certaines sections de Traverses se sont érigées en fiefs indépendants... Toutes ces structures sont plus ou moins interdépendantes, et même si elles se font la guerre, elles donnent toutes l'impression de promouvoir un certain immobilisme, au besoin par la force.

Ce dernier point est clairement notable d'entrée de jeu, dans la présentation même du monde. Le lecteur découvre en effet l'univers sous la forme d'une conférence enregistrée par un groupe de penseurs dissidents, peu avant leur liquidation par les autorités. Enregistrée ? Eh oui !, il n'y a pratiquement plus d'arbres et donc plus guère de papier. Les informations sont conservées sur disque, ou sur métal.

L'un des aspects les plus agréables d'Ecryme, c'est la présence constante de petites infos de ce genre, qui donnent une impression de « réalité » (autre exemple : les chevaux et autres animaux « d'avant » sont des bêtes de luxe, qui prennent de la place et coûtent cher à nourrir. L'automobile, plus onéreuse à l'achat, est un choix plus rationnel. Et puis, l'ecryme a sa propre faune, et même sa flore).

Des règles éprouvées

Le système de simulation repose sur des bases simplissimes : six caractéristiques (Perception, Constitution, Esprit, Vivacité, Education, Habileté) dont dépendent dix-huit compétences classées par bloc de trois (par exemple, l'Équitation, l'Athlétisme et le Pilotage dépendent de la Vivacité). Les compétences se voient affecter un score qui varie entre 3 et 17, calculé à partir de la caractéristique directrice. Pour réussir une action, il faut faire moins que le score de sa compétence sur un certain nombre de dés à 6 faces (entre 2 dés pour les actions faciles et 6 dés pour les très difficiles). Tout cela tourne sans le moindre problème...

La création de personnage, si l'on s'en tient à un humain normal, est rapide et simple. Pour un céphale (un psi, voir plus bas), c'est un peu plus long, essentiellement parce qu'il faut lire soigneusement le chapitre des règles qui lui est consacré. Une fois les caractéristiques calculées, on choisit trois blocs de compétences qui auront des scores supérieurs à la normale (caractéristique + 1, 2 ou 3). Il ne reste plus qu'à calculer celui des compétences restantes (caractéristique -1 ou -2), sans oublier quelques dérivés (genre bonus aux dommages), et le tour est joué.

Le combat repose sur les mêmes bases de simulation que toutes les autres règles, avec quelques raffinements (mais relativement peu : le chapitre qui lui est consacré est expédié en huit pages). De toute façon nous sommes dans un monde très policé (voire légèrement étouffant) et il est déconseillé de trucider tout ce qui bouge ! C'est d'autant plus risqué que les combats ont l'air assez meurtriers et les personnages assez fragiles. Heureusement, les Ecrymiens sont limités aux armes blanches et à quelques armes à feu primitives, à silex ou à rouet (alors que le monde semble avoir atteint un niveau technologique 1880/1900, les armes à feu sont restées analogues à celles des années 1800/1820. Ce monde ne parait pas disposer d'explosifs, de canons ni d'aucune autre arme lourde...).

Le mystère céphale

L'apparition des céphales semble coïncider avec celle de l'ecryme. Ces gens maîtrisent ce qu'ailleurs on appellerait des pouvoirs psis. Ils sont assez mal vus de

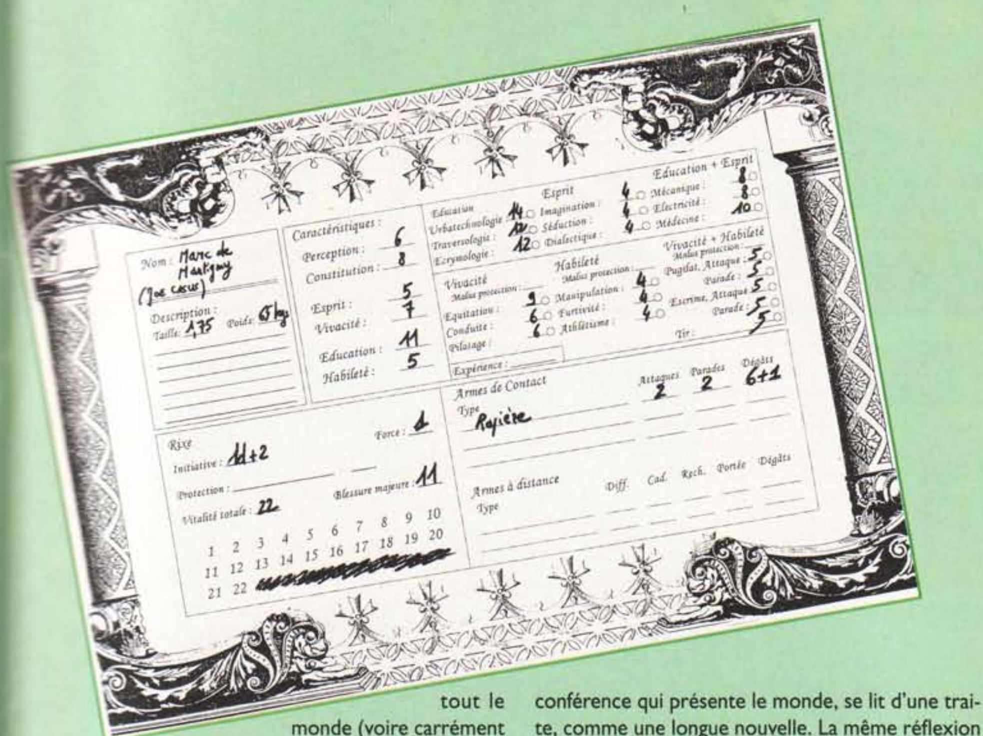
** Dessinateur de bande dessinée, auteur, entre autres, de deux cycles : « Les cités obscures », dont le titre le plus connu est « La fièvre d'Urbicande », chez Casterman ; et « Les terres creuses » aux Humanoïdes associés.*

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
L'univers, la simplicité des règles.

On regrette
Le manque d'informations sur nombre de sujets « de fond ».

On espère
Un suivi abondant, qui approfondira l'univers et répondra aux questions.


Nom : Marc de Martigny (Joe Casus)
Description :
Taille : 1,75 Poids : 65 kg

Caractéristiques :
Perception : 6
Constitution : 8
Esprit : 5
Vivacité : 7
Éducation : 11
Habileté : 5

Éducation
Urbatechnologie : 14
Traversologie : 12
Ecrymologie : 12

Esprit
Imagination : 4
Séduction : 4
Dialectique : 4

Éducation + Esprit
Mécanique : 8
Électricité : 8
Médecine : 10

Vivacité
Malus protection :
Équitation : 9
Conduite : 6
Pilotage : 6

Habileté
Malus protection :
Manipulation : 4
Furtivité : 4
Athlétisme : 4

Vivacité + Habileté
Malus protection :
Pugilat, Attaque : 5
Parade : 5
Escrime, Attaque : 5
Parade : 5
Tir : 5

Expérience :

Rixe
Force : 1
Initiative : 11+2
Protection :
Blessure majeure : 11
Vitalité totale : 22
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22

Armes de Contact
Type	Attaques	Parades	Dégâts
Rapière	2	2	6+1

Armes à distance
Type	Diff.	Cad.	Rech.	Portée	Dégâts

tout le monde (voire carrément traqués, s'ils ne sont pas suffisamment discrets). Bien entendu, les citoyens de base les soupçonnent automatiquement des pires vilenies, alors que la plupart ont juste envie de vivre en paix et font d'énormes efforts pour se fondre parmi les gens ordinaires (« la plupart », mais sans doute pas tous). Ils passent l'essentiel de leur temps à chercher de jeunes psis « sauvages » et à leur apprendre à maîtriser leurs pouvoirs.

Techniquement, les céphales ont accès à quatre compétences supplémentaires (Télépathie, Mémorisation, Illusion, Contrôle) qui, bien utilisées, leur donnent des pouvoirs assez puissants à l'échelon individuel, mais relativement inutiles en situation de combat. Il faut en effet entrer en transe et se concentrer. Ce n'est pas sans risques : en cas d'échec, le céphale maladroit est brutalement ramené dans son propre corps, et subit divers contrecoups déplaisants…

Le plus amusant de l'affaire reste quand même la description du céphale plongé dans l'esprit de sa cible : il flotte dans le noir et voit passer des informations sous forme d'objets brillants, qu'il peut manipuler plus ou moins facilement. Cela rappellera des souvenirs aux joueurs de cyberpunk…, mais par rapport aux cauchemars de complexité que sont la plupart des passages dans la Matrice, les opérations des céphales sont d'une simplicité biblique.

Ce n'est malheureusement pas le cas des règles qui permettent de les gérer. Elles couvrent trente pages (soit autant que tout le reste du système de jeu). Sans être particulièrement complexes, elles sont passablement obscures à la lecture. C'est un peu dommage, mais il n'y a rien qu'un peu de concentration et deux ou trois surligneurs de couleurs différentes ne puissent résoudre.

Ramage et plumage

Sur le plan de la présentation, il y a peu de choses à dire : la maquette est claire, le texte lisible, et les illustrations vont du « correct » au « bien ».

En revanche, les auteurs méritent un coup de chapeau pour leur style. Toute la première partie, la fameuse conférence qui présente le monde, se lit d'une traite, comme une longue nouvelle. La même réflexion vaut pour le gros scénario proposé, qui est une bonne introduction à l'univers et à ses finesses.

Quant aux règles, elles sont présentées par un scientifique ecrymien, comme étant le fruit de ses travaux. Selon lui, les règles d'un jeu de rôle sont « un modèle mathématique destiné à reproduire les caractéristiques d'un être humain ». Les passages de jargon pseudo-scientifique sont à mourir de rire, tout comme la fausse naïveté de certains paragraphes (j'aime particulièrement celui sur l'expérience, qui peut se résumer à « certes, il faut des règles sur ce sujet, mais je n'ai pas réussi à me décider. Alors voilà trois systèmes possibles ». Et en pratique, tous les trois reviennent quasiment au même). Les nouvelles qui ponctuent certains chapitres sont d'une lecture très agréable. Mention spéciale à la dernière, qui introduit un beau et gros mystère, du genre que l'on aimerait passer plusieurs séances de jeu à résoudre… Ce n'est d'ailleurs pas le seul point d'interrogation qui traîne dans les règles : à la lecture, on ne peut s'empêcher de se poser une foule de questions.

Mais…

Ce côté « vivant » a quand même un gros défaut : il limite sévèrement la quantité d'informations qu'il est possible de transmettre. J'aurais aimé que certains sujets soient traités « en profondeur », notamment celui sur les diverses loges, guildes et entreprises, quitte à avoir, sur quelques pages, une présentation plus dense, plus austère et, pour tout dire, plus rôlistique. Même chose pour les villes… Pour l'heure, on sait qu'elles existent, on dispose d'une poignée de noms et d'une pincée de faits, mais c'est tout. Avec Ecryme, le meneur de jeu dispose d'un cadre et des grandes lignes d'un très beau tableau. Mais les détails restent à peindre. Avec un peu de travail et d'enthousiasme, c'est faisable, mais il est dommage que cela reste à faire…

Soit dit en passant, le même problème se pose de façon aiguë lors de l'élaboration de l'histoire personnelle des personnages. Il est facile de les définir techniquement, mais ensuite ? D'où viennent-ils ? Que faisaient-ils ? Avec qui travaillaient-ils ? Des joueurs expérimentés n'auront aucun problème à répondre à toutes ces questions, mais les débutants et les paresseux risquent d'être passablement déconcertés. La présence des personnages prétirés du scénario permet de contourner la difficulté pour les premières parties, mais ensuite ?

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : **TriTel.**
Auteurs : **Mathieu Gaborit et Guillaume Vincent.**
Illustrateurs : **Cyrille Leriche, Guillame Vincent, Sandrine Lenech.**
Présentation : **un livret à couverture souple de 224 pages, intérieur noir et blanc. Pour jouer, il vous faudra des dés à six faces, non fournis.**
Prix : **219 F.**

Conclusion

Cette réserve n'empêche pas Ecryme d'être un bon jeu, original, avec un univers attachant et un peu fou. Évidemment, si vous aimez pourfendre des monstres et piller des donjons, ou si vous passez vos parties à pianoter sur des calculatrices pour connaître au centimètre/seconde près la vitesse de course de votre personnage, pondérée par le poids de son équipement et l'humidité du sol, il n'est pas fait pour vous ! En revanche, il plaira particulièrement aux amateurs de Schuiten, de Jules Verne et de toute la littérature populaire du début du siècle. On ne peut que lui souhaiter une abondante postérité !

Tristan Lhomme

A qui s'adresse ce jeu ?

Si vous aimez un background bien décrit.



Si vous aimez la simplicité.



Si vous cherchez des univers insolites.



Si vous aimez les jeux en kit.



Oniros

Mieux qu'un rêve, une réalité

Rêve de Dragon, vous connaissez ? Après un an de gestation, ce superbe jeu de rôle a engendré un produit original, à la fois « fils de » et « initiation à » : *Oniros*.

Un univers connu

Oniros se situe dans le même univers que *Rêve de Dragon**; il en garde le même environnement et les caractéristiques principales. Dans ce monde médiéval-fantastique, rêvé par des dragons (les Grands Rêveurs), vous incarnez des voyageurs en quête perpétuelle de connaissance. (Pour plus de précision sur ce monde très particulier, à la fois immuable et en permanente évolution, reportez-vous à l'article consacré à *Rêve de Dragon* dans CB n° 78.)

Le jeu de rôle, comme vous ne l'avez jamais lu

La première chose qui frappe, à la lecture d'*Oniros*, c'est le soin pris à présenter le jeu de rôle aux débutants. Cela prend la forme d'une nouvelle qui raconte, pas à pas, le début d'une partie : on rencontre d'abord les joueurs et le meneur de jeu, puis leurs aventures sont décrites et elles introduisent la situation de départ du premier scénario fourni avec les règles. Le tout est intelligemment conçu et dévoile peu à peu, avec un à-propos et une rare finesse, les points de règle découverts à la lecture du livret. Ce jeu s'adresse, c'est très clair, à des joueurs débutants, et nécessite une légère connaissance du jeu de rôle et de ses principes (quelques parties en tant que joueur suffisent) de la part du meneur de jeu.

Les personnages

Deux méthodes de création de personnage sont proposées. La première consiste à simplement choisir, parmi huit propositions très typées, un « modèle » de personnage. Il reste possible de le personnaliser, de modifier quelques caractéristiques et compétences, en respectant des règles très simples de substitution. Avec cette méthode, vous pourrez entrer dans une partie après un court exposé des phases principales de jeu, soit entre trente et quarante-cinq minutes.

La seconde méthode consiste à créer votre propre personnage, directement selon vos envies, en répartissant 160 points sur les 14 caractéristiques de base (Taille, Apparence, etc.), puis en choisissant 25 compétences que vous voulez maîtriser. Vous attribuez à ces 25 compétences un niveau moyen (soit le niveau 0), et vous les complétez avec 25 points pour les rendre plus compétitives (soit jusqu'à un niveau +3 pour un personnage débutant). Si vous avez choisi d'être un magicien (un haut-rêvant), vous aurez ensuite à choisir 6 sorts parmi ceux décrits. Voilà, c'est tout, à la fois pratique et efficace ! La liste des compétences est relativement réduite, une cinquantaine tout au plus, dont celles de combat, mais permet néanmoins de concevoir sans difficultés l'alter ego de vos « rêves », qui pourrait quasiment être utilisable dans *Rêve de Dragon*. Connaissant le jeu, il vous faudra une demi-heure supplémentaire, pour arriver à un personnage satisfaisant et « viable », équipement compris…

La magie

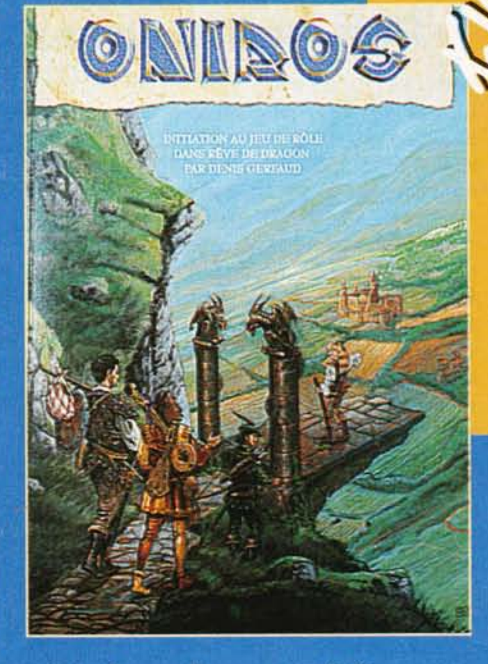
Elle est de même nature que celle de *Rêve de Dragon*. Le haut-rêvant doit accéder aux Terres Médianes du Rêve (TMR) pour approcher suffisamment de la conscience des dragons afin de leur faire accomplir sa volonté. Ce processus, bien que toujours risqué pour le haut-rêvant, se fait à présent de façon beaucoup plus souple pour le joueur dans le cours de la partie. En particulier, le haut-rêvant ne doit plus, à chaque déplacement dans les TMR, faire de test pour voir s'il en dérange les habitants « normaux ». Il se déplace, et doit simplement « maîtriser le fleuve » s'il le traverse autrement que sur un pont. Certaines possibilités ont été supprimées (le déplacement rapide dans les TMR, la mise en réserve d'échec), mais ce n'est pas plus mal, le jeu n'en est que plus fluide.

Exit aussi la fabrication d'objets magiques. Les seuls existant sont ceux qui proviennent des Âges précédents, au temps où les magiciens étaient vraiment puissants… Il suffit juste de maîtriser l'objet magique en y investissant des points de rêve lorsque l'on désire l'utiliser.

L'apprentissage de nouveaux sorts se fait en « lisant » dans la nature l'expression même de la Création des dragons. C'est un processus qui, s'il est poétique, n'en est pas moins simple et rapide à jouer dans le cours d'une partie.

Et le reste

Le système de création de personnage, parce qu'il ne fait pas de différence entre pratiquant et non-pratiquant de la magie, donne des résultats intéressants et des personnages un peu plus « musclés » que dans *Rêve de Dragon*. Ce sont surtout les haut-rêvants qui en bénéficient, et c'est très bien. En effet, ils ont à la fois un peu moins de diversité dans leurs actes magiques, mais un peu plus dans leurs autres actions. En ce qui concerne le combat, les armes sont présentées par type (épées, haches, masses…) et la



maîtrise d'un type d'arme permet d'utiliser avec une même compétence toutes celles qui en font partie, à une ou deux mains selon les cas. Si vous voulez une compétence de combat, vous devez obligatoirement prendre l'esquive et le corps à corps, qui sont les bases de l'entraînement. La notion de difficulté libre a disparu, il n'existe que quatre modes d'attaque (sans risque, ferme, fougueux, fulgurant), de plus en plus difficile à réussir, mais imposant à l'adversaire une parade ou une esquive d'autant plus délicates.

Ajoutez à cela un bestiaire et trois scénarios d'introduction, et vous aurez un livret complet, « tout-en-un », auquel ne manque plus que les joueurs…

Un vrai plaisir

Plus simple que le jeu dont il tire son sous-titre et ses bases, *Oniros* constitue une introduction idéale, non seulement à ce monument du genre qu'est *Rêve de Dragon*, mais tout simplement au concept même du jeu de rôle. Certes, ses principes sont d'un niveau (intellectuel) qui dépasse encore celui de la majorité des autres jeux existant, mais ils sont présentés et expliqués ici avec tellement de fluidité et de clarté que les lire et les pratiquer n'est pas une peine, bien au contraire…

André Foussat

** Il semble que les futurs suppléments pour Rêve de Dragon soient prévus pour être exploitables avec Oniros.*

FICHE TECHNIQUE

***Oniros*, introduction au jeu de rôle dans *Rêve de Dragon*, édité en français par Multisim. *Auteur* : Denis Gerfaud. *Illustrations* : Didier Graffet (couverture), Rolland Barthélémy (illustrations intérieures) et Cyrille Daujean (plans). 178 pages en noir & blanc sous couverture souple en couleur. *Prix public conseillé* : 180 F.**

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : La création de personnage simplifiée ; l'explication, très claire, de ce qu'est un jeu de rôle.

On regrette : Qu'il n'ait pas vu le jour plus tôt.

Une aide de jeu pour L'appel de Cthulhu

T'aurais pas

Relations d'affaires, connaissances

Dans leur lutte contre l'Indicible, les investigateurs se sentent souvent bien seuls. Pourtant, leurs professions les mettent naturellement en contact avec de nombreuses personnes susceptibles de les aider. En voici quelques exemples, utilisables dans les Années folles comme en 1994. A chaque investigateur son réseau d'alliés potentiels...

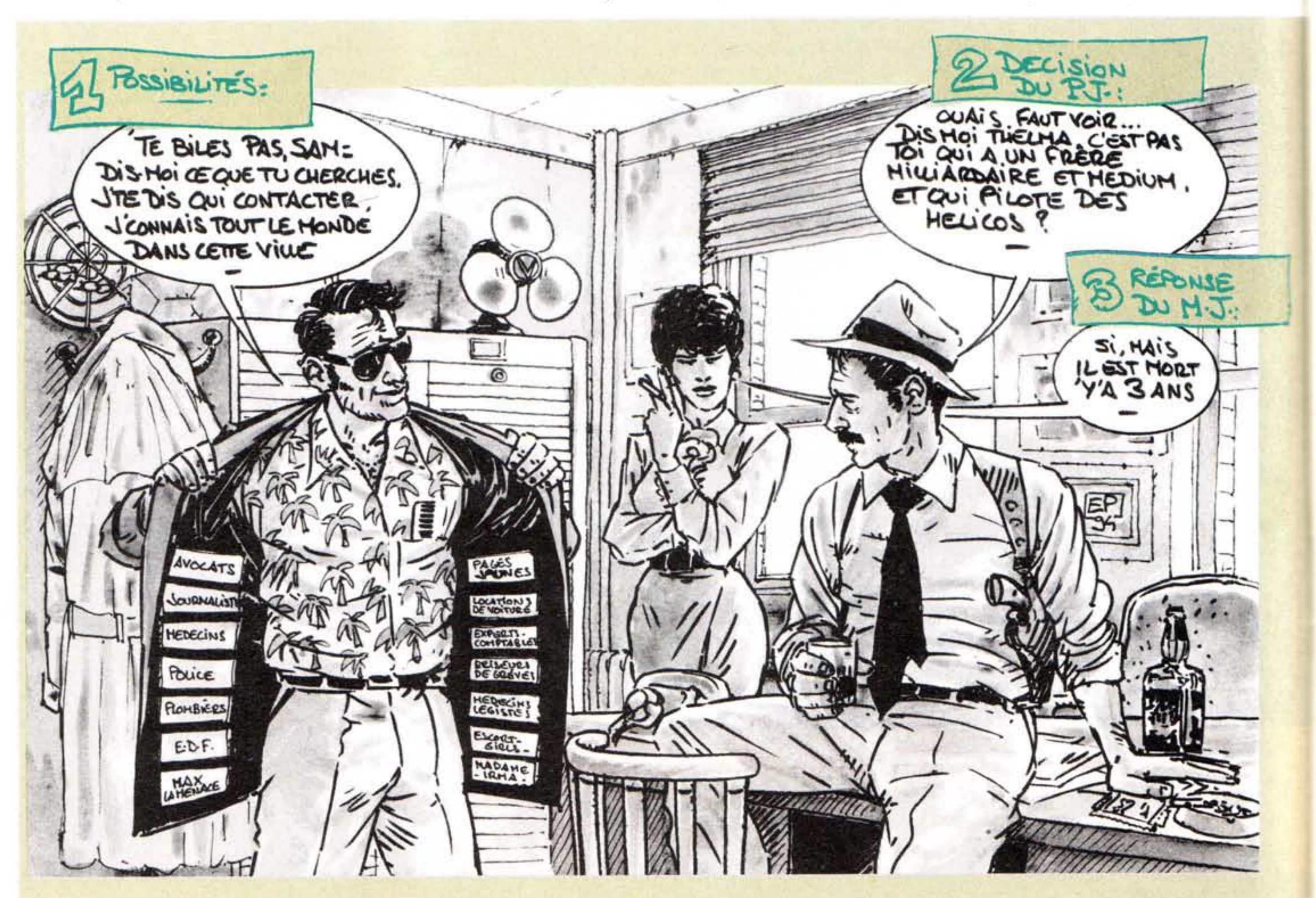
Le détective privé

Il est surtout implanté localement. Dans son secteur (ville, région), il a plusieurs catégories de contacts :

● **La police**. Le détective privé est souvent lui-même issu des rangs de la maréchaussée. Il est généralement en contact, plus ou moins cordial, avec un commissaire et plusieurs officiers, peut-être même d'anciens camarades de promo.
Avec un peu de Baratin, il peut par leur intermédiaire obtenir de nombreux renseignements, par exemple :
— le casier judiciaire du docteur von Blotz ;
— le dossier sur une série de meurtres survenus il y a douze ans ;
— des indications spontanées (tout de même en rapport avec ses interrogations) sur une affaire étouffée ;
— l'adresse, voire la nouvelle identité, d'un petit truand ou d'un agitateur politique ou religieux.
Le détective a intérêt à jouer franc jeu avec ses contacts s'il ne veut pas les perdre. Il préviendra donc immédiatement la police si un événement grave survient au cours d'une enquête. Il évitera de garder des indices ou des pièces à conviction, et n'agira que rarement en contradiction avec la loi (effraction, intimidation…).

● **La presse**. Le détective privé a souvent un contact dans la presse locale. Pour entretenir cette relation, le détective doit lui fournir, outre des petits gueuletons, quelques infos en exclusivité… Selon son poste au sein du journal, ce contact pourra :
— l'informer des rumeurs courant sur un personnage public ;
— lui trouver d'anciennes coupures de presse dans ses archives personnelles ;
— le prévenir de certaines interventions de la police ;
— le mettre en contact avec d'autres journalistes, qui ont été les témoins de faits étranges ;
— l'aider à faire passer un message sous forme d'un article bidon ;
— lui donner de bonnes adresses, le mot de passe de boîtes de nuit très privées.

● **Le milieu**. Contrairement aux policiers, le détective ne peut garantir aucune immunité à ses indicateurs. Il doit donc compter sur la reconnaissance d'anciens clients, sur l'achat de tuyaux, sur la séduction ou le chantage. La plupart du temps, il n'aura par ce biais aucune information cruciale : personne n'ira trahir un « parrain » auprès d'un simple privé. Il pourra par contre apprendre des infos telles que :
— les trois morts trouvés hier sur les docks n'ont rien à voir avec la guerre des gangs ;



un tuyau...

et amis utiles

— les dealers des bas quartiers sont depuis peu concurrencés par un réseau qui vend une drogue mystérieuse ;
— tel homme d'affaires prospère doublé d'un gangster influent vient de perdre « beaucoup » sur un gros coup, il est à cran ;
— en ville, des hommes de main sont recrutés par un type que personne ne connaît ;
— il vaut mieux ne pas traîner au *Pussy Cat* après 23 heures sous peine de se retrouver « décoré de chouettes trous d'aération » ;
— faire passer sa protégée ou sa bande d'investigateurs dans l'État voisin à la barbe de la police ne devrait pas coûter trop cher si le confort importe peu.

L'avocat

Voilà un personnage rarement utilisé, car pour le joueur moyen, les arcanes du droit sont souvent plus effrayantes que celles de l'occultisme. Mais que l'on songe à l'extraordinaire diversité de ses contacts professionnels et on le considérera d'un autre œil. Il fréquente quotidiennement juges et policiers, toutes personnes bien informées sur la vie de la cité (les notes concernant le détective privé peuvent s'appliquer à son cas). Et ses clients sont tout autant des notables, des membres de la bourgeoisie locale que des malfrats, qui partagent avec lui maints secrets. Il doit toutefois rester très prudent : au moindre faux pas, il risque son honorabilité et donc son gagne-pain... voire la vie, s'il compromet des clients trop puissants. En se débrouillant bien, l'avocat devrait pouvoir obtenir :
— du matériel illégal (armes, faux documents, clés) ;
— des confidences sur la psychologie de certains proches de ses clients ;
— des entrées dans des clubs privés ;
— la possibilité d'utiliser une machine industrielle (four d'aciérie pour détruire un objet « indestructible ») pour un usage inhabituel (hors des heures normales de fonctionnement) ;
— un prétexte crédible (affaire criminelle, héritage, contestation immobilière) pour rencontrer des individus qui d'habitude refusent toute visite ou entrevue.

Le journaliste

Tous les journalistes ont une spécialisation, et ceux de *L'appel de Cthulhu* ne devraient pas faire exception. Selon son domaine de prédilection, le journaliste a des contacts de nature très diverse.

Journaliste local

Assez proche du détective privé, ses informations sont moins précises, mais il touche aussi d'autres domaines comme les gros accidents, les catastrophes naturelles, ou la politique. Sa notoriété personnelle et celle de son journal lui valent des fans et des détracteurs. Son réseau va des amis d'école aux employées de mairie subjuguées par le personnage, en passant par les commerçants, agents immobiliers, barmen, garagistes, ecclésiastiques... Il peut ainsi apprendre que :
— une association inconnue vient de racheter le manoir qui domine la ville ;
— le député local semble très proche d'une secte venue du sud ;
— un vieux et discret collectionneur de la région dispose de pièces rares, parfois acquises de manière douteuse ;
— tel nom suspect sur une liste est le nom de jeune fille de l'épouse d'un homme influent de la région ;
— là s'élevait avant un théâtre (une église, un entrepôt), détruit par un incendie, un glissement de terrain ;
— les informations du *Townville Daily* sur l'affaire Jones sont douteuses puisqu'à l'époque, Mrs Jones était la maîtresse du directeur du *Townville Daily*.

Journaliste scientifique

Il connaît des experts scientifiques dans plusieurs domaines. Attention, cela ne signifie pas qu'il peut faire analyser un fragment de métal inconnu par le dernier prix Nobel de physique ! Il connaîtra seulement trois ou quatre scientifiques de façon suffisamment proche pour leur demander de véritables services. Mais il pourra vérifier informations et rumeurs auprès des autres. De plus, en se débrouillant bien auprès de son rédacteur en chef et des organismes scientifiques, il peut accompagner telle expédition partant à la recherche d'une météorite tombée en plein désert de Gobi, d'une tribu étrange au cœur de l'Afrique...
Il peut facilement savoir :
— si un phénomène auquel il a assisté semble du domaine du possible ou non, compte tenu des derniers progrès de la science ;
— les noms et adresses des grands centres de recherche de par le monde ;
— les amis ou les ennemis notoires d'une personnalité scientifique.

Grand reporter

Son principal atout est un carnet d'adresses internationales fourni. Pour peu qu'il ait de la bouteille, il a des contacts dans les pays ayant été sous les feux de l'actualité au cours des dernières années. Au joueur de justifier les relations de son personnage en décrivant les circonstances de ses reportages. Les contacts du reporter peuvent être de toutes natures, mais restent souvent superficiels. Un guérillero péruvien interviewé lors d'un précédent voyage acceptera de rencontrer à nouveau le journaliste (si son papier était bon), mais n'a aucune raison de lui fournir une escorte jusqu'au temple « del demonio rojo ». Les contacts du reporter lui permettront plutôt de gagner du temps en pays étranger, en accélérant les démarches et les recherches.
Enfin, les journalistes ont une carte de presse, qui leur permet d'accéder à certains services (un jet de Baratin peut être nécessaire) :
— centres de documentation spécialisés non ouverts au grand public (affaires, science, archives diverses) ;
— conférences de presse (de la police après un meurtre, par exemple) ;
— événements sportifs ou culturels (coulisses d'un concert, soirée semi-privée, inauguration...).

Le scientifique

Bien entendu, en tant que professeur d'université ou chercheur il connaît des confrères et peut avoir accès à des laboratoires et des centres de documentation très spécialisés. Pourtant, il ne faut pas négliger l'importance de ses contacts à l'étranger : responsables d'université, chercheurs (du même domaine), journalistes. Le scientifique de haut niveau (surtout depuis les années 50) ne peut ignorer colloques et congrès internationaux, où il a l'occasion de sympathiser avec des confrères de nombreux pays : autant de contacts utiles lorsqu'il ira enquêter à l'autre bout du monde.
Ainsi, un chercheur en physique ou biologie aura toutes les chances de connaître des confrères américains et russes, mais aussi européens, japonais, chinois. Les archéologues auront des contacts (conservateurs de musée, historiens, guides, voire pilleurs de tombe) dans les pays occidentaux, mais aussi en Asie ou en Amérique latine ; tandis que les anthropologues auront des amis (responsables gouvernementaux, zoologues et responsables de réserves, guides, chasseurs) dans la plupart des pays où subsistent des peuples primitifs.
Les scientifiques sont généralement attirés par l'inconnu, et des chercheurs vont plus s'impliquer dans une enquête que le citoyen moyen. Quel chimiste résisterait à la tentation de débusquer un shoggoth si un confrère lui présente cette aventure sous un angle scientifique ? Et les rites cruels des indigènes des hauts plateaux méritent certainement qu'un ethnologue s'y intéresse, serait-ce au péril de sa vie.
Voici d'autres types d'aides que l'investigateur peut espérer obtenir d'eux, selon leur spécialité :
— région d'où pourrait provenir un échantillon d'un minéral peu courant, ou bien un objet primitif ;
— destination ou usage possible d'un assemblage scientifique (vu lors d'une intrusion dans un labo), si l'investigateur peut en faire une description détaillée et exacte ;
— état actuel des connaissances ou des recherches dans un domaine précis, éventuellement les grandes lignes de recherches en cours ;
— prêt (sous conditions) d'outils ou d'appareils spécifiques (analyse, détection, synthèse) de modèle courant (téléscope, microscope, compteur geiger...) ;
— fourniture d'un guide sûr et de bonnes adresses dans un pays troublé ou spécialisé dans l'arnaque du voyageur ;
— prêt ou accès à des documents rares (carte manuscrite réalisée par un explorateur, carnet de notes d'un chercheur décédé...).

L'historien

Ce personnage se rapproche du scientifique, mais son domaine d'études est plus restreint géographiquement : ses connaissances habitent ▷

dans son pays, voire dans sa région. C'est surtout dans le domaine documentaire qu'il aura des contacts utiles, même à l'étranger : accès à des bibliothèques universitaires ou privées, à des archives ou aux stocks des musées, normalement fermés au public. De sa notoriété (ouvrages qu'il a publiés, ou université où il exerce) dépendra le degré de confiance qu'on lui accordera, les secrets qu'on pourra lui dévoiler, les révélations qu'on pourra lui faire spontanément, par exemple :

— l'éminent Fern Brod est devenu très sombre depuis la disparition de son épouse, mais surtout, il porte depuis une bague égyptienne bizarre ;

— le conservateur de la bibliothèque de l'université de Prague confiera que des volumes anciens disparaissent de ses étagères et sont remplacés par des copies.



Le médecin

Le plus courant est le généraliste, mais il peut aussi avoir une spécialité (chirurgie, cardiologie), ou médecin « humanitaire » (dans une organisation type Médecins sans frontières).

Le médecin généraliste

Son intérêt réside dans ses relations avec ses patients (souvent plus d'une centaine de personnes). Elles dépassent souvent le simple contact professionnel : ils accepteront de lui rendre des services qu'ils refuseraient à d'autres :

— le cacher s'il est recherché (jusqu'à certaines limites) ;

— lui fournir du matériel ;

— lui permettre de faire des recherches dans les papiers de famille.

De plus, le « médecin de famille » est un confident. Ainsi, il est au courant de beaucoup de détails sur la vie de son village ou de son quartier :

— disparition répétée de bétail ;

— la présence d'un enfant « anormal » chez la folle qui vit seule près du port ;

— recrudescence d'une maladie, d'un comportement pathologique.

Le médecin généraliste est très bien implanté localement : dans son secteur, il connaît personnellement nombre d'habitants. Inconvénient : il lui sera difficile d'enquêter discrètement. Et il n'a bien sûr aucun intérêt à faire parler de lui… Un médecin de famille qui se promène dans les égouts avec des personnages louches et psalmodie des incantations bizarres toutes les nuits risque de perdre bien vite sa clientèle.

Le spécialiste

Comme le scientifique, il connaît plusieurs confrères dans les grandes villes de son pays, et même à l'étranger. De plus, il a peut-être parmi ses clients des personnalités, hommes politiques, d'affaires ou gangsters… S'il leur a sauvé la vie, ces patients auront mauvaise grâce à lui refuser un service exceptionnel :

— autorisation de consulter les archives municipales interdites au public ;

— fourniture de quelques bâtons de dynamite par le patron d'une exploitation minière.

Attention ! Cela reste exceptionnel, et un chirurgien n'aura pas plus de deux ou trois « clients » vraiment intéressants. En aucun cas, ils n'accepteront de rendre un gros service si la discrétion du médecin n'est pas absolue, et si cela présente un risque trop grand pour eux.

Le médecin humanitaire

Outre quelques compétences inconnues de ses confrères (conduire camion, parler diverses langues, voire piloter avion), il a des contacts avec beaucoup de personnes dans les pays visités. Il connaît :

— des fonctionnaires (ou des militaires, des missionnaires) pouvant faciliter les démarches administratives et les déplacements dans le pays ;

— d'anciens patients (rarement des personnalités de niveau social élevé) reconnaissants, prêts à l'aider sans hésiter, même au péril de leur vie.

Un tel médecin n'a souvent travaillé que dans trois ou quatre pays. Il pourra bénéficier de tuyaux sur d'autres pays par ses confrères, mais aura plus de mal à trouver une véritable aide sur place.

Le parapsychologue

Le parapsychologue ne correspond pas à une profession précise. Le joueur doit donc définir l'activité de son personnage : libraire, érudit, illusionniste, voyant… En règle générale, il est en contact avec beaucoup de personnes, parmi lesquelles des charlatans. La plupart (marabouts, voyantes et hypnotiseurs) ne sont pas doués de véritables pouvoirs paranormaux. Mais d'autres peuvent à l'occasion avoir quelques visions utiles pour démêler une affaire. Certains seront compétents en magie noire ou blanche, peut-être même en mythe de Cthulhu. Mais l'investigateur ne peut pas distinguer à coup sûr les charlatans des véritables magiciens : le meneur de jeu devrait toujours entretenir une certaine ambiguïté, propice au mystère… et à la bonne marche des scénarios.

Le parapsychologue connaît aussi des amateurs d'occultisme et d'archéologie « non orthodoxe », parmi lesquels la proportion de fantaisistes et d'illuminés est également élevée. Leurs bibliothèques peuvent pourtant contenir de précieux ouvrages pour qui prend le temps d'y séparer le bon grain de l'ivraie.

Enfin, le parapsychologue peut avoir des correspondants étrangers : prêtre vaudou haïtien, gourou indien, ou millionnaire californien auteur de *La menace atlante contre le complot du Triangle des Bermudes : de nouvelles preuves*. Ils peuvent au moins fournir le gîte et le couvert à leur ami de passage.

L'écrivain

Théoriquement, les deux seuls interlocuteurs professionnels de l'écrivain sont son éditeur et son papetier. Difficile de les embarquer dans une chasse au byakhee… En réalité, tout dépend du type d'ouvrages rédigés par l'investigateur en question. L'écrivain est généralement bien documenté, et connaît plusieurs personnes dans les milieux où se déroulent ses romans ou essais. Il faut donc impérativement que le joueur précise les sujets de ses ouvrages. En fonction de cela, il peut avoir divers contacts professionnels, proches de ceux du détective privé, du scientifique ou de l'historien, selon que ses romans sont policiers, scientifiques, etc. Les contacts d'un écrivain sont moins formels que ceux d'un journaliste ou d'un privé : il compte moins d'indicateurs, mais quelques amis fidèles, prêts à l'aider à fond.

Paul Martin
illustration : Éric Puech

Comment introduire ces PNJ

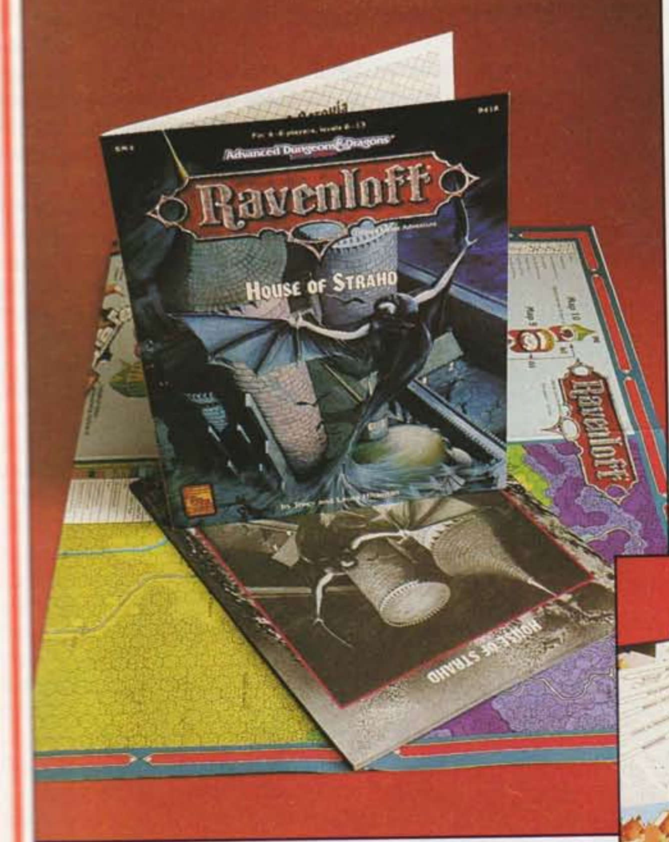
Aucun meneur de jeu ne devrait accepter qu'un joueur décide en milieu de partie qu'il connaît un archéologue ou un trafiquant d'armes. Inversement, si un joueur apprend pour la douzième fois l'existence d'un « vieil-ami-qui-lui-envoie-un appel-au-secours », dont il n'a jamais entendu parler auparavant, la ficelle du scénario lui paraîtra bien épaisse. La solution est d'établir une biographie du personnage lors de sa création. Le joueur y met les détails qu'il souhaite : famille, pays visités, lieux fréquentés, et principaux amis et contacts. Le personnage, en fonction de sa profession et de ses origines sociales, peut ainsi avoir deux à dix « contacts utiles », du serrurier au physicien atomiste. Le MJ peut refuser certains détails (le frère milliardaire pilote d'hélicoptère et médium) et en suggérer d'autres, utiles à ses scénarios (« non, ton mari n'est pas mort, il est juste porté disparu en Inde… »). Avec cette biographie, le MJ dispose d'un précieux réservoir de PNJ, d'autant plus appréciés des joueurs qu'ils sont « leur » création.
Et rien ne lui interdit de faire du « gentil professeur d'archéologie un peu gâteux » le véritable méchant d'une campagne…



Ravenloft™

Aventures de jeu officiel

Le Royaume d'Épouvante



Disponible maintenant **en version française**

LA DEMEURE DE STRAHD

Au-delà du village de Barovie est perché le château Ravenloft, la demeure et forteresse du seigneur vampire Strahd von Zarovich. Des légendes prétendent que Strahd vole avec les chauve-souris et court en compagnie des loups pour terroriser la région. Le Comte Strahd est puissant, et son château est terrifiant !

D'anciens récits parlent d'oubliettes et de catacombes profondément enfouies sous le château. D'autres histoires rapportent les grandes salles, les trésors et la gloire de Ravenloft des siècles passés. Ce qui est indubitable, c'est que Strahd a installé des pièges mortels pour protéger son domaine.

Le maître du Château Ravenloft reçoit pour dîner. Vous êtes invité ...



Disponibles bientôt **en version française**



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom
Tel: 0044 223 212517



Sono d'enfer !

La musique endurcit les mœurs...

Utiliser des musiques d'ambiance dans vos parties de jeu de rôle, ça vous dirait ? « Ben, faut voir, allez-vous me répondre. Et puis d'abord, comment procède-t-on ? La partie est-elle perturbée ? Qu'est-ce que ça apporte de plus ? Et Dieu, dans tout ça ? » En ce qui concerne Dieu, il va falloir vous débrouiller tout seuls. Mais pour le reste, on peut vous donner deux ou trois petites réponses. Vous êtes prêts ? Alors accrochez-vous... on part franchir ensemble le mur du son !

Pourquoi l'orchestre ?

Sonoriser les parties de jeu de rôle en utilisant de la musique, ou même des bruitages, est une idée déjà ancienne qui a eu du mal à faire son chemin. Il y a quelques années, les éditeurs français n'y croyaient pas. Or, voilà que tout le monde s'y met, avec un certain succès : les Américains (Chaosium, TSR pour AD&D), les Français (avec Grendel Records, un label indépendant).



Jadis, le phénomène avait ses inconditionnels : « Vous allez voir, j'ai mis de la musique pendant *toute* l'aventure, même les dialogues », et ses détracteurs : « Vade retro, Musicas ! Le *bruit* gène mes joueurs et n'apporte rien de plus, sinon troubler l'ambiance ». Aujourd'hui, les extrémistes de part et d'autre ont mis de l'eau dans leur vin.

Quel est l'intérêt d'un apport musical en cours de partie ? En un mot comme en cent : renforcer l'ambiance ! Si vous êtes un conteur extraordinaire, capable d'envoûter, d'émerveiller ou de terroriser les joueurs par votre seul jeu d'acteur, alors vous n'avez pas besoin de lire cet article (ne le jetez pas pour autant : ces trois pages peuvent éventuellement servir à caler un pied de chaise, une fois pliées en quatre). Par contre, si votre talent a des dimensions plus « humaines », vous avez sûrement déjà éprouvé des difficultés à « faire monter la sauce ». Comment terroriser des joueurs de *Cthulhu* alors qu'ils discutent de hamburgers ? Comment relancer une poursuite de *Star Wars* enlisée dans les jets de dés ? Comment créer l'émerveillement autrement qu'en accumulant les superlatifs ? Comment, hein, comment ? On vient justement de vous le dire : en utilisant un fond sonore ! Mais pas n'importe quelle musique, et surtout pas tout le temps. Il ne s'agit pas de transformer votre cercle de jeu en salle de concert, le Zénith est là pour ça...

Quelles musiques utiliser ?

En priorité les bandes originales de film. Elles sont particulièrement bien adaptées au contexte, dans la mesure où elles ont été spécialement conçues pour soutenir une scène, une ambiance, une action. Les disques de musique d'ambiance pour jeu de rôle s'approchent tout à fait de cette catégorie.

En second lieu, les recueils de bruitage. Réservés au départ aux cinéastes amateurs, les disques et CD de bruitage sont aujourd'hui très répandus. On y trouve un peu de tout, des sons « naturels » (pluie, vent, cris d'animaux, ambiance de jungle, etc.) aux bruitages les plus originaux (râles de monstres, rire de sorcière, laboratoire du savant fou, etc.). Vous en dénicherez sans problème dans toutes les bonnes boulangeries.

En troisième position, les musiques dites « d'ambiance ». C'est une catégorie un peu à part, souvent rangée au même rayon que les bruitages. Elle comprend le new age (musique de relaxation) et surtout divers fonds sonores adaptés à tous les types de situation (ex : musique à « suspense », musique « technologique », musique « ethnique »). Ces derniers servent normalement à illustrer les reportages cinématographiques ou vidéo, et certains sont très intéressants.



Enfin, en dernier recours, vous pouvez puiser dans la « vraie » musique : classique, médiévale, chants grégoriens, jazz, hard rock, techno… Pourquoi en dernier ? Parce que ces musiques sont souvent très mélodiques, accompagnées de paroles ou inadaptées à la scène, autant de raisons qui vont détourner l'attention du joueur vers elles. Or, c'est *l'erreur* à ne pas commettre !

33T, cassettes, CD ou phonographe ?

Chaque support a ses avantages et ses inconvénients :

— Les disques laser constituent, de loin, le meilleur support possible… à condition d'avoir un lecteur CD sous la main. La qualité sonore est parfaite (c'est important : les joueurs ne réagiront pas à la musique s'ils ont l'impression d'écouter le vieux mange-disque de votre petit frère). L'accès aux plages est immédiat, ce qui permet de choisir rapidement le bon passage (vu que le meneur de jeu n'a pas que ça à faire !), et de rattraper une erreur éventuelle. Enfin, la fonction « repeat » (qui existe sur la plupart des lecteurs CD) permet d'écouter un morceau en boucle (dès sa fin, il revient au début pratiquement sans coupure). Cela permet d'enchaîner plusieurs fois le même passage sans se soucier d'un quelconque minutage. Les inconvénients ? Le coût des CD et l'impossibilité de transporter une chaîne laser pour jouer ailleurs que chez soi. Toutes ces remarques s'appliquent également aux 33 tours, sauf le « repeat », évidemment.

— Second support possible : les cassettes audio. Peu fragiles et très maniables, elles permettent de se constituer une sonothèque aussi vaste qu'économique, surtout en faisant des razzias parmi les CD des petits copains. Autre avantage, un radiocassette est facile à transporter dans un club ou en vacances. Les inconvénients : la qualité sonore est inférieure aux CD (même sur les cassettes dites métal, qui se dégradent assez vite), enregistrer de nombreux morceaux dans un ordre préétabli est *très* fastidieux, et l'accès aux plages musicales peut devenir un vrai problème si vous gérez en même temps une partie très animée.

— Le système idéal ? Les deux à la fois. Je m'explique… Avant la partie, vous pouvez préparer les principales sonorisations sur cassette. Tandis que pendant le jeu, les CD vous serviront à combler un blanc, quelle que soit son origine : erreur de plage musicale, changement de cassette, attente pendant une recherche de morceau, etc. Les CD permettront aussi de sonoriser vos improvisions soudaines, si vous souhaitez en faire dans la partie.

Ceux qui avaient choisi le phonographe ont perdu. Ils ne reviennent pas en deuxième bimestre.

Les trois règles d'or

Faisons un petit test. Installez-vous devant votre chaîne hi-fi, radiocassette, ghetto-blaster, ou équivalent (non, pas le radioréveil). Mettez le volume assez fort, après avoir vérifié qu'il n'est pas 2 heures du matin. Ça y est ? Maintenant prenez une musique que vous aimez bien et écoutez-la, en lisant ce qui suit.

● Parlez à voix haute. Vous vous entendez ? Plutôt mal ? C'est normal, la musique est trop forte. C'est le *premier* reproche que vous feront vos joueurs, car vos paroles doivent toujours être parfaitement compréhensibles, même à distance. N'oubliez pas que la sonorisation n'est qu'un support, une aide de jeu de plus. Vos joueurs doivent percevoir l'ambiance musicale sans avoir à l'écouter réellement.

Interlude

« Drrrriiing !… Drrrrrriiing !!…
— Allô ?
— Salut, coco. C'est DG.
— Gglllpp… Oui, Maîtr… euh, je veux dire oui, rédac'chef ?
— Dis donc coco, ton article sur la musique, tout ça, c'est très bien, mais il me faut du concret, du solide !
— Pardon votre excell…
— Bouge pas, j'ai New York sur la 3 (oui… achetez, oui… comment ? seulement 30 millions ? Mettez m'en deux, alors…). Coco, t'es toujours là ? Bon, je viens de déjeuner avec George et Steven, on a eu une idée…
— Houlal…
— J'explique : on veut une saga épique, un scénario colossal, il nous faut du suspense et de l'émerveillement, de l'héroïsme et de la terreur, chevaucher les dragons, affronter les dieux, résoudre des énigmes impossibles et découvrir des mystères extraordinaires…
Tu vois le genre ?
— Oui, mais quel rapport avec la musique.
— Justement, le scénario devra comporter toutes les indications nécessaires pour pouvoir être soutenu par de la musique. Faut voir grand, coco. Ah !, j'oubliais, cette saga sera publiée sous la forme de plusieurs scénarios Grand Écran. Peut-être une trilogie, on va voir.
— Re-gglllppp… Mais… mais, tout ça pour quand ?
— Le prochain numéro, évidemment. Réunissez le staff et au boulot, il vous reste trente jours. Avec les trente nuits ça fait deux mois, vous avez juste le temps. Bande de veinards, je me serais volontiers joint à vous, si je n'avais pas ce séminaire à Acapulco…
Allez, tchao coco !
— … Clic ! »

● Le morceau que vous écoutez est rapide, rythmé, il donne envie de faire des bonds partout ? Parfait, cela veut dire qu'il est destiné à une scène *d'action*. Ce genre de musique qui fait monter l'adrénaline doit intervenir pour stresser les joueurs, accélérer le mouvement, donner la pêche.

● Le morceau est lent et calme, dans le style planant ou au contraire angoissant ? Dans ce cas, il est destiné aux scènes *d'ambiance*. Il est là pour soutenir une description, ajouter au suspense, ou étayer l'atmosphère d'un lieu de l'aventure. Le style est entre les deux ? Méfiez-vous ! Sauf cas particuliers, les joueurs risquent d'être déconcertés, voire d'avoir une réaction carrément décalée par rapport à celle que vous cherchez à produire.

Donc : ne pas pousser le volume trop fort, mettre une musique d'ambiance sur une scène d'ambiance et une musique d'action sur une scène d'action. Si vous respectez ces trois grands principes, vous êtes d'ores et déjà capables de faire jouer en musique. Le reste n'est que broutilles et conseils de jeu.

Broutilles et conseils de jeu

Voici quelques conseils et considérations personnels, que chaque meneur de jeu pourra mettre à sa propre sauce.

Repérez au préalable les scènes d'action ou d'ambiance de votre scénario, en notant dans la marge la musique qui convient à chaque fois. Il est important de préparer votre sonorisation *avant* la partie. Il serait regrettable de passer une polka par inadvertance, au moment où les investigateurs rencontrent le grand Cthulhu.

Essayez de faire coïncider le début de la musique avec le début de l'action ou de l'ambiance décrite. L'essentiel est de planter une atmosphère de départ. Une fois que la sauce a pris, il n'est pas nécessaire de maintenir la musique pendant toute la durée de la scène. Ce doit être un « plus », à réserver aux moments forts.

L'utilisation d'ambiances sonores est particulièrement efficace dans toutes les parties où l'épouvante joue un grand rôle. Les bandes originales (BO) de films d'horreur, lentes et sinistres, rendent le suspense abominable lorsque vos joueurs errent dans un lieu inquiétant (cimetière, cavernes, manoir…). Ces mêmes BO présentent aussi des changements brutaux dans lesquels la musique devient rapide et angoissante : ces passages illustrent parfaitement l'apparition soudaine d'un monstre, avec confrontation ou fuite (attention à l'infarctus !).

Les combats et les poursuites gagnent en dynamique et en stress lorsqu'ils sont soutenus par une musique rythmée. En fonction du style du scénario, distinguez les combats « sérieux » (illustrés par des BO comme *Terminator*, *Nikita*) des poursuites plutôt « héroïco-humoristiques » (illustrées par des BO comme *Retour vers le futur* ou *Indiana Jones*). Les genres hard rock ou techno « sauvage » conviennent bien à un combat cyberpunk, à une poursuite à moto, etc. Pour les scènes d'ambiance, utilisez : des chants religieux pour un monastère, un temple, un lieu saint ; de la musique classique ou du jazz pour une soirée mondaine, un cabaret ; du hard rock ou de la techno pour un bar cyberpunk, une métropole futuriste ; de la musique planante (new age, BO de *Dune*) pour un vaste désert, de grands espaces, le cosmos ; des bruitages naturels pour une forêt tropicale, le tonnerre et les éclairs, le hurlement des loups…

Enfin, « improviser en musique » est difficile, mais pas impossible. En fait, vous y viendrez sans doute tout naturellement après quelques séances de jeu. Pour cela, vous devez bien connaître ▷



Les CD pour jeu de rôle

En France, un groupe de créateurs a eu le mérite de monter son propre label, Grendel Records, afin de produire de la musique spécifiquement conçue pour les jeux de rôle. *Heroic fantasy Vol. I* est leur premier CD. Si tout se passe bien, il devrait être suivi d'autres titres destinés aux univers horrifiques et futuristes. Bien que certains morceaux soient un peu ternes, la qualité musicale est au rendez-vous. A découvrir...

le contenu de vos CD ou cassettes, et faire entendre le passage musical approprié au moment de l'action. Par exemple, vous pouvez décider que telle mélodie correspond au thème du « grand méchant » de l'histoire (vous savez, comme lorsque Dark Vador apparaît dans *La guerre des Étoiles*), et la repasser à chaque fois qu'il intervient dans le scénario. Après quelques écoutes, vos joueurs seront verts de peur simplement en *entendant* la musique, car elle signifiera que le grand méchant n'est pas loin! C'est ce qu'on appelle le réflexe de Pavlov...

Dé plou en plou fort

Le principe vous plaît? Vous souhaitez aller encore plus loin? Pas de problème, il suffit de pousser le raisonnement. Pour devenir Spielberg à la place de Spielberg, vous pouvez concevoir vos sonorisations... vous-mêmes! (Arrrgh, j'en vois qui pâlissent, au premier rang.) C'est beaucoup plus facile que ça en a l'air, il suffit d'un minimum de « bidouillage ». En voici quelques exemples :

— Prenez un magnétophone et enregistrez le jingle des informations à la radio ou à la télévision (sans même utiliser de cordon de raccordement, il suffit de rapprocher votre magnéto de l'autre appareil). Vous n'avez plus qu'à enregistrer vos propres commentaires à la suite, et vous voilà avec une cassette d'infos truquées! Si vous ne voulez pas qu'on reconnaisse votre voix, rien ne vous empêche de faire parler un ami ou un parent à votre place.

— Dans le même genre, un dialogue enregistré sur cassette avec la complicité d'un copain peut constituer l'un des éléments à découvrir au cours d'une enquête. Il ne reste plus qu'à annoncer à vos joueurs, médusés : « Et en fouillant dans le tiroir secret du savant fou, vous découvrez une mystérieuse cassette audio. D'ailleurs, la voici! »

— Vous pouvez aussi faire des enregistrements audio de cassette... vidéo! Vous jouez à *Star Wars*? Repiquez les scènes de combat spatial du film et passez-les en fond sonore pendant votre scénario, au moment de l'attaque finale. Le succès est garanti!

— Bien sûr, toutes les combinaisons possibles et imaginables sont permises. Vous pouvez enregistrer votre voix alors que derrière vous retentissent les combats de *Conan le Barbare*, mixer deux sources sonores différentes (musique et bruitages), utiliser des Laserdiscs, des synthétiseurs, etc., *ad spielbergam*.

We will rock you!

En conclusion, jouer en musique est une expérience absolument passionnante... à condition de bien préparer la chose. Pensez à la sonorisation comme à une luxueuse aide de jeu : elle doit intervenir au bon moment, sans évincer le scénario, ni monopoliser l'attention des joueurs. Soyez vifs, utilisez les variations du thème musical pour appuyer vos paroles... et attendez-vous à dynamiser l'action à la puissance 10! L'excitation croissante rendra vos parties plus rapides, plus nerveuses, et pour garder le rythme il ne faudra pas hésiter à « sacrifier » quelques jets de dés lors des poussées d'adrénaline (trichez s'il le faut!). Quoi qu'il arrive, *vous* ne devez pas vous emballer et vous devez garder le contrôle de la situation. Seuls les joueurs doivent transpirer. Si vous le faites bien, le réalisme n'y perdra pas grand-chose et vos parties deviendront inoubliables : vous serez devenus des « maîtres de musique »!

Bien, le cours est à présent terminé. La prochaine fois nous évoquerons un tout autre sujet. Comment éviter la prison après un procès pour tapage nocturne.

Patrick Bousquet
illustration : Chritian Cason

INSPI MUSIQUE

Voici un classement – totalement partial – de quelques inspi musique (ces goûts n'engagent que moi ; ne venez pas pleurer après si la BO de *La vache qui rit* s'est glissée dedans par erreur).

♪♪♪ *Fortissimo ! Achetado immediato !*

♪♪ *Allegro, c'est du bueno*

♪ *Sympatico, ma non troppo*

BO : Bande originale de film ; Gr : Groupe ; Br : Bruitages ; Fd : Recueil de fonds sonores.

Médiéval

♪♪♪ **Conan I (BO), Willow (BO), Le nom de la Rose (BO), Passion (BO de La dernière tentation du Christ), Robin Hood Prince of Thieves (BO)**

♪♪ ***Le seigneur des Anneaux* (BO).**

♪ **Malicorne (Gr), Dead Can Dance (Gr), *Légend* (BO), *Heroic fantasy Vol. 1* (cf. encadré).**

Horreur

♪♪♪ ***Dracula* (BO), *Hellraiser* (BO), *Pet Sematary* (BO), *Drama Concepts* (Fd, chez Justement Records), *Abyss* (BO).**

♪♪ ***Angel Heart* (BO), *Fog* (BO), *Horror and Science-fiction Vol.2* (compilation de BO, chez Milan Records), *Halloween Horrors* (Br, chez AM records), *Angoisse et Épouvante* (Br, chez Auvidis Tempo).**

♪ ***La Malédiction* I, II, III (BO de *Omen*, *Damien*).**

Cyberpunk

♪♪♪ ***Escape from New York* (BO), *Total Recall* (BO), *Terminator 2* (BO), *Bladerunner* (BO), *Nikita* (BO).**

♪♪ **Queen : *A Kind Of Magic* (BO de *Highlander*), Tangerine Dream : *Miracle Mile* (BO).**

♪ **Front 242 : *Neurobasher* (Gr) ; gr. hard et techno divers.**

Science-fiction

♪♪♪ ***Alien* (BO, le II surtout), *Predator* I et II (BO), *StarWars* I à III (BO), *Dune* (BO), *Atlantis* (BO).**

Aventures héroïques

♪♪♪ ***Indiana Jones* (BO, le III surtout), *Retour vers le futur* I à III (BO), *Hook* (BO**

GAMES WORKSHOP®

VENTE PAR CORRESPONDANCE

50 rue Benoit Malon 94250 Gentilly, France. Tel : (16 1) 49 08 52 20
Du Lundi au Vendredi, de 9h à 19 h

Le service de vente par correspondance est un excellent moyen d'obtenir les toutes dernières nouveautés en jeux Games Workshop et en figurines Citadel. L'équipe de la VPC est constituée de passionnés qui se feront un plaisir de vous conseiller sur les personnages ou troupes indispensables à vos armées.



Pour commander par correspondance les jeux Games Workshop et les figurines et peintures Citadel, il vous suffit de téléphoner au numéro ci-dessus, nous vous ferons parvenir nos tarifs et bons de commande.

Nous faisons notre possible pour effectuer nos expéditions le jour même. Votre commande, expédiée en Colissimo vous parviendra sous 48 heures après expédition.

OFFRE SPECIALE

Pendant une période limitée,nous vous offrons pour **49F** seulement un colis contenant 6 figurines plastique Citadel (2 gobelins, 2 hauts elfes, 1 Space Marine et 1 gretchin), 4 pots de peinture Citadel (Rouge Sang, Vert Gobelin, Blanc Crâne et Noir Chaos), un pinceau, un guide de peinture et notre catalogue des jeux Games Workshop.

Si cette offre vous intéresse, renvoyez le bon ci-dessus, accompagné de votre chèque ou mandat de **49F** à :

VPC GAMES WORKSHOP
50 rue Benoit Malon 94250 Gentilly

Nous vous enverrons votre colis franco de port.







OFFRE SPECIALE VPC

NOM / PRENOM ....

ADRESSE ....

....

LOCALITE ....

Code Postal ....

PAYS ....

Tel: ....

Mode de Paiement: :
Chèque ❒ Mandat poste ❒

VPC GAMES WORKSHOP ☎ (16 1) 49 08 52 20

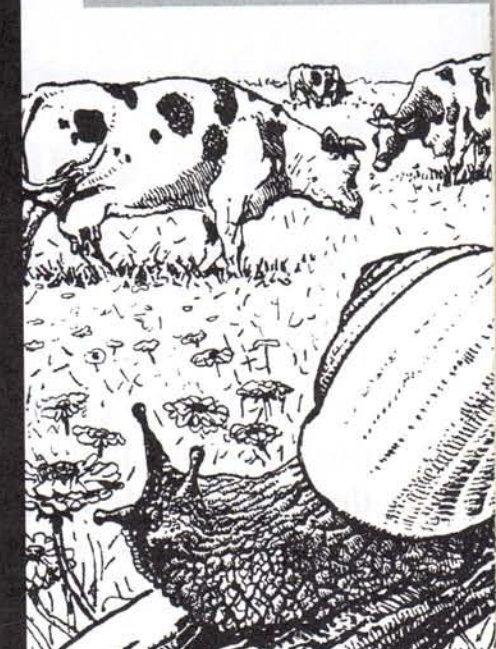
VPC GAMES WORKSHOP ☎ (16 1) 49 08 52 20

VPC GAMES WORKSHOP ☎ (16 1) 49 08 52 20



Cet encart détachable correspond aux pages 47 à 54 et 63 à 70.







Un scénario Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu

La commanderie de New Sorans

Un scénario d'initiation conçu pour un groupe d'**Investigateurs et de joueurs novices**, sous la houlette d'un **Gardien des arcanes débutant**. Les mentions « p. XXX » renvoient à la cinquième édition des règles de *L'appel de Cthulhu*.

Introduction

Josuah Manning est un homme riche. Très riche. Au terme d'une vie essentiellement vouée à ruiner ses concurrents et à frauder le fisc, il a décidé de consacrer une partie de son immense fortune à la culture. Il a ouvert des musées, des bibliothèques, financé des expositions, mais le fleuron de sa collection reste New Sorans. Au cours d'un voyage en France, le milliardaire est tombé amoureux d'une petite commanderie templière remarquablement conservée. Il l'a achetée, l'a fait démonter pierre par pierre, puis reconstruire. Il y a installé un petit musée d'art médiéval qui attire tous les amateurs de la Nouvelle-Angleterre.
Or, ce matin, Veronica, la fille de Manning, a été retrouvé décapitée dans l'ancienne salle du chapitre. Pour l'heure, il n'y a aucun indice et la police tourne en rond.

Impliquer les Investigateurs

Il est toujours difficile de composer un groupe cohérent à partir d'une demi-douzaine de personnages tirés sans concertation entre les joueurs. Votre première vraie tâche est, lors de la création des Investigateurs, d'interdire les métiers qui vous semblent trop en désaccord avec le scénario que vous comptez faire jouer (par exemple, les anarchistes, gangsters et vagabonds n'ont rien à faire dans ce scénario). La seconde est d'inciter les joueurs à imaginer un passé à leur personnage, en veillant à ce qu'ils se connaissent entre eux (tous si possible, sinon par paire ou par trio. Dans ce cas, il ne vous restera plus, au début de l'action, qu'à faire la navette entre les deux ou trois groupes, jusqu'à ce qu'ils se rencontrent et décident de travailler ensemble). Voici quelques raisons logiques d'envoyer les Investigateurs fourrer leur nez dans cette histoire :

— Les détectives privés sont contactés par M. Manning, qui ne fait pas confiance à la police et désire retrouver l'assassin de sa fille.
— Même chose pour les policiers « officiels », dans les limites du raisonnable (on peut imaginer qu'un inspecteur connu pour son tact et son intelligence soit dépêché à New Sorans pour suppléer aux défaillances des autorités locales. Pour un flic de base, c'est plus délicat).
— Les journalistes sont envoyés par leur rédacteur en chef pour « couvrir » la tragédie. N'oubliez pas, à chaque rencontre avec les Manning ou la police, de faire proférer par un PNJ quelques remarques sur « les fouille-poubelles de la presse ».
— Les parapsychologues peuvent s'intéresser de leur propre chef à un cas qui présente un aspect aussi manifestement surnaturel. Idem pour les prêtres, même si c'est un peu moins naturel.
— Les dilettantes « se souviendront » de Veronica, qu'ils ont rencontrée en plusieurs occasions et avec qui ils ont sympathisé. De là à aller adresser leurs condoléances à la famille, il n'y a qu'un pas… que vous pouvez les aider à franchir, s'ils sont réticents (le frère de Veronica leur rend visite, très abattu, se confie à eux et leur demande de l'aide).
— Reste, enfin, pour tous les autres, la vaste catégorie des « passants innocents » : le PJ était dans les parages le jour du meurtre (qui sait, peut-être venait-il même visiter la commanderie) et il se trouve pris dans l'enquête : après un long interrogatoire, la police lui demande poliment de prolonger de quelques jours son séjour dans la région. Condamné ainsi à une oisiveté forcée, n'importe quel personnage se métamorphose spontanément en détective amateur…



Bedford, Nouvelle-Angleterre

Le village le plus proche de la commanderie est Bedford, qui se trouve, à votre choix, dans le Massachussetts ou dans l'État de New York (choisissez le plus proche du lieu de résidence de vos Investigateurs). Il compte un petit millier d'habitants et n'a strictement rien de remarquable, en dehors de la déférence dont les habitants font preuve lorsqu'on mentionne le nom de Manning. Après tout, le manoir et les touristes ont apporté une certaine prospérité à la communauté…
La propriété de Manning comprend plusieurs hectares de bois et de prairie. A l'extrémité ouest se trouve un grand manoir, entouré d'un parc et ceint d'un mur haut. C'est la résidence du milliardaire.
La commanderie et la partie du domaine ouverte au public sont séparées du manoir par la muraille du parc, un bois et un petit ruisseau. Il y a une quinzaine de minutes de marche du manoir à la commanderie. Cette dernière est fermée au public à l'arrivée des PJ. Elle rouvrira ses portes le lendemain de leur arrivée.
Il est probable qu'ils n'aient pas la patience d'attendre. S'ils sont entreprenants, ils tenteront peut-être l'escalade des murs. Une échelle suffit. S'ils agissent en plein jour, ils risquent de tomber sur l'un des shérifs adjoints (50 % de

chances. La rencontre risque de se terminer au poste. Les PJ y passent une nuit, subissent un sermon sur les dangers d'interférer avec une enquête de police, et sont relâchés dans la matinée). S'ils préfèrent entrer de nuit, ils auront les coudées franches…

Les curieux

L'unique hôtel-restaurant de Bedford se nomme *Aux templiers*. C'est un honnête bâtiment construit il y a une douzaine d'années, qui fait ce qu'il peut pour avoir l'air médiéval. Dans la mesure où la ville la plus proche est à deux bonnes heures de route, il y a de fortes chances pour que les PJ décident d'y descendre. Cela leur permettra de rencontrer quelques individus intéressants. Si, par exemple, les PJ restent dîner, mentionnez que dans la salle de restaurant il y a :

- « Un jeune homme à l'air inquisiteur, qui passe son temps à griffonner sur un petit carnet. » Jason Grant, journaliste. Il enquête sur l'affaire, et les PJ l'intriguent. Il saisira la première occasion pour les contacter et leur poser quelques questions indiscrètes. (Comment le jouer : terminez toutes vos phrases par un point d'interrogation. Revenez régulièrement à la charge avec des phrases comme « au fait, vous m'avez bien dit que… ». N'hésitez pas à poser des questions gênantes et laissez les joueurs patauger dans les réponses. Plus les PJ seront désagréables, plus il se montrera insistant).
- « Un vieux monsieur à l'air distrait, qui passe le repas plongé dans un gros bouquin. » Hugh Morgensthal, érudit, médiéviste et… néo-templier. Il appartient à une petite obédience, à peu près aussi occulte et dangereuse qu'un club de jeux de rôle. La commanderie le fascine, et il est tout disposé à faire partager sa passion à tout individu sympathique. (Comment le jouer : timide, dans la lune, mais intarissable lorsqu'on le branche sur son sujet de prédilection. Essayez de lire un ou deux articles sur les templiers avant la partie, et utilisez les informations que vous y glanerez pour alimenter son discours. Si vous n'avez pas le temps, vous pouvez vous en tirer avec des phrases telles que « Morgensthal est une mine d'informations sur les templiers. Il vous en parle longuement, mais vous ne notez rien d'intéressant ».)
- Rien ne vous empêche de créer quelques figurants supplémentaires, dont par exemple : un représentant de commerce bavard et collant, deux couples de touristes venus visiter « le musée du massacre » et un policier en civil chargé de surveiller tout ce petit monde…

La police

Le poste de police de Bedford est le domaine du shérif Noyes, un quadragénaire rougeaud et désespérément incompétent. (Comment le jouer : grande gueule, passe son temps à affirmer qu'il a la situation bien en mains et à se fâcher si les PJ insinuent le contraire.) Il est suffisamment dans le flou pour accepter l'aide d'amateurs, si elle est présentée avec un minimum de tact. Par ailleurs, il ne déteste pas l'idée d'avoir son nom dans le journal. Si l'un des PJ est journaliste, il lui ouvrira volontiers ses dossiers. Qui d'ailleurs sont fort minces. Il s'est contenté d'examiner les lieux et d'interroger les proches. Il s'est laissé tromper par l'image de « jeune fille de bonne famille » de Veronica, ne sait absolument pas ce qu'elle faisait dans le musée à cette heure de la nuit et se perd en suppositions sur la manière dont le crime a été commis.

Selon lui, Veronica est entrée dans le musée vers minuit avec sa propre clé. Elle s'est rendue dans la salle du chapitre, et a été décapitée par un ou plusieurs agresseurs inconnus. Le problème le plus préoccupant pour le shérif est qu'elle avait toujours sa clé sur elle, et que malgré cela, la pièce a été trouvée fermée. Il se braque sur ce détail, sans penser que l'assassin avait peut-être, lui aussi, un trousseau de clés…

Et si… les PJ ne sympathisent pas avec le shérif? Le personnage de Grant est là pour leur fournir les mêmes informations, qu'il aura soutirées au shérif la veille.

Les faits

Lorsqu'ils apprendront qu'ils doivent enquêter sur une décapitation à l'arme blanche survenue dans une commanderie templière, les joueurs vont sans doute penser à toutes sortes de bêtises : templiers spectraux, sacrifices nocturnes au Baphomet, etc. C'est exactement ce qu'espère l'assassin. Car il y a un assassin, parfaitement humain et à des milliers de lieues de l'ésotérisme.Veronica était une jeune fille rebelle. Pour le seul plaisir de défier son père, elle a touché à toutes sortes de choses plus ou moins légales, la dernière en date étant la cocaïne. Son fournisseur habituel est un certain Charles Brampton, un parasite mondain qui est en cheville avec un petit gang de la côte Est. Il lui a fourni son poison pendant des mois, sans lui demander aucun service particulier en échange, jusqu'au jour où il a fait visiter le musée de New Sorans à l'un de ses « commanditaires », un certain Luigi Persanio. La collection de bijoux et d'objets sacrés a séduit ce dernier. Il y avait là autant d'or et de pierreries que dans une bijouterie, sans surveillance ni système d'alarme. Charles a donc demandé un double des clés à Veronica, qui a fini par le lui fournir après de nombreuses hésitations. Quelques semaines plus tard, les plus belles pièces de la collection étaient remplacées par des copies passables. C'était un vol idéal : pas d'effraction, pas d'indices, et des mois et des années avant qu'on ne s'aperçoive de quoi que ce soit. Hélas !, Veronica a eu des remords et menaçait de tout raconter. Après avoir tenté de l'intimider, Charles a dû se résoudre à la tuer. Il lui a fixé rendez-vous dans la commanderie, de nuit. Elle s'y est rendue sans méfiance. Il l'a assommée et décapitée (il a choisi ce mode d'exécution inhabituel et salissant dans l'espoir de dérouter les enquêteurs, mais aussi et surtout par goût de la mise en scène : c'est un incurable cabotin et un grand lecteur de romans policiers).

Le médecin légiste

Le médecin légiste en titre de Bedford est le vieux Dr Watson, un sexagénaire acariâtre qui a horreur qu'on fasse des plaisanteries sur son nom. Il déteste les journalistes, méprise les simples curieux et abomine les détectives privés. Bref, c'est un individu difficile à approcher. Il procède à l'autopsie dans la soirée du jour où les PJ arrivent à Bedford. Il communique ses résultats au shérif le lendemain matin. Si les PJ sont mandatés par Manning, ou s'il y a un médecin parmi eux, il les leur communiquera avec réticences. Sinon, il faudra qu'ils s'adressent au shérif. Si l'un des Investigateurs est médecin et qu'il lui semble sympathique, il l'autorisera à assister à l'autopsie (en clair : si l'un des PJ est médecin, exprime le désir d'aider le vieux docteur et argumente de façon convaincante avec ce dernier, laissez-le faire. De plus, il n'y a rien de tel qu'une petite autopsie nocturne, à la lueur des lampes à pétrole, pour améliorer l'ambiance. Si l'un des PJ participe, demandez-lui des jets de Médecine pour chacune des informations suivantes. Sinon, considérez que Watson aura tout trouvé).

- Le cadavre est celui d'une femme d'une vingtaine d'années, originaire d'un milieu aisé (mains soignées). La tête manque, il est donc impossible de l'identifier formellement comme Veronica Manning (dont les empreintes digitales n'ont jamais été relevées).
- Les divers prélèvements sanguins et organiques ne donneront rien, mais confirmeront qu'elle était en bonne santé.
- La mort remonte aux alentours de 2 heures du matin, la nuit précédente.
- La victime a été décapitée d'un seul coup, porté par un instrument tranchant : faux, épée « ou quelque chose de ce genre ». Le meurtrier est sans doute un homme assez fort.

Le gardien

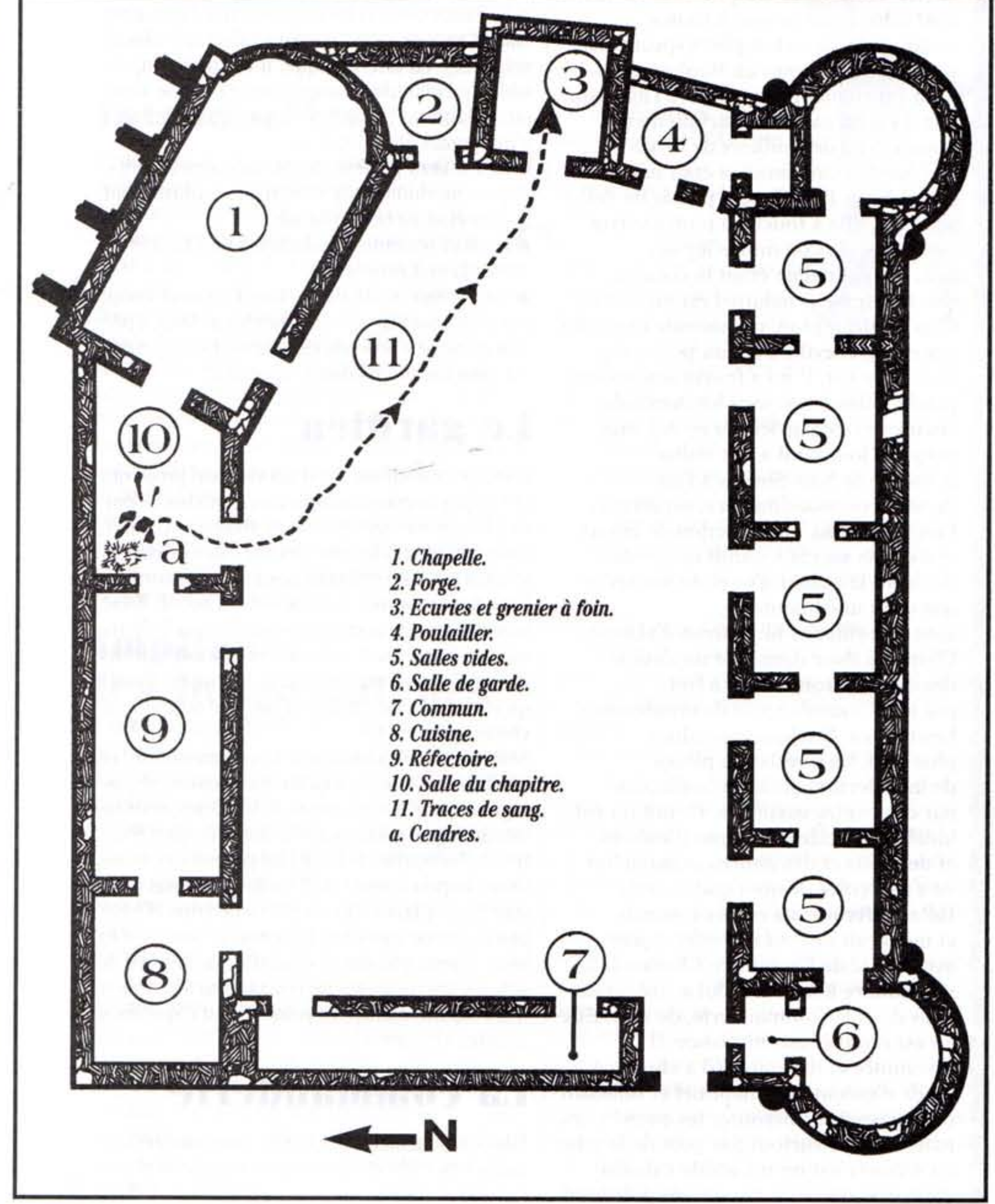
Il se nomme Simon. C'est un vieillard jovial qui fait visiter la commanderie aux touristes. (Comment le jouer : sympathique, désireux d'aider, mais pas malin.) Il ne vit pas sur place et, depuis le meurtre, il ne resterait pour rien au monde à New Sorans après le coucher du soleil. Il est très attristé par la mort de « mademoiselle Veronica ». « Elle venait souvent, et passait parfois des après-midi entières dans le musée. Paraît qu'elle faisait des études d'histoire ou quelque chose comme ça. »

Simon a vu (re)construire la commanderie, et confirmera volontiers qu'il n'y a ni caves, ni passage secret. Il n'a jamais vu de fantômes, mais ne demande pas mieux que d'y croire. De plus, il est très influençable. Si les PJ lui posent des questions un peu orientées, il ira dans ce sens pour leur faire plaisir. (Exemple : « Et vous n'avez jamais vu de lumières bizarres, le soir ? » « Oh ben… j'peux pas dire… c'est sûr que des fois, le soleil, y fait de drôles de reflets dans les vitraux d'la chapelle, mais j'sais point si c'est c'que vous appelez « bizarre ».)

La commanderie

Elle suit un plan assez simple : une cour rectangulaire bordée de bâtiments, entourée d'une épaisse muraille. ▷

● **Côté ouest** : les logis des serviteurs laïcs, petits et pas particulièrement luxueux.
● **Côté nord** : une série de salles immenses et voûtées, ornées de plaques expliquant leurs anciennes fonctions. On trouve une cuisine, un réfectoire, la salle du chapitre (de réunion) où a été commis le crime, et une petite chapelle.
Dans la salle du chapitre, Simon a eu beau frotter, il reste une trace sombre, près de la cheminée monumentale. De plus, un jet de Trouver objet caché réussi permet de retrouver une trace presque imperceptible : des gouttes de sang qui se dirigent vers la cour (Brampton a emporté la tête tranchée. Si les PJ n'y pensent pas, demandez des jets d'Idée). Les traces sanglantes mènent aux écuries. Si l'on interroge le vieux Simon, il se rendra compte qu'il manque un grand sac en toile de jute... Un autre jet permet de retrouver, dans un coin de la salle, quelques cendres, comme si on avait brûlé une feuille de papier (le billet de Brampton donnant rendez-vous à Veronica, qu'il a pris soin de détruire).
● **Côté est** : écuries, grenier à foin, forge, poulailler, etc. Tout cela a été reconstitué à grands frais. Il y a pas mal d'instruments tranchants, notamment dans la forge.
● **Côté sud** : d'autres grandes salles, qui servaient d'entrepôts et de logements aux templiers. Le rez-de-chaussée est nu. L'étage abrite le musée. Le meurtre ayant été commis de l'autre côté de la cour, il n'est pas certain que les PJ s'y intéressent. Ils auraient tort : il abrite une foule d'objets fascinants, allant de la crosse d'évêque en ivoire et argent à la Bible enluminée, en passant par une fort belle collection de ciboires, reliquaires, etc. Sur un jet d'Histoire réussi, l'authenticité de l'une de ces pièces inspirera des doutes à l'un des PJ. S'ils font venir un expert, il leur confirmera que les trois quarts des pièces exposées sont fausses (si les PJ n'y pensent pas, c'est Morgensthal qui découvrira le pot aux roses, dans quelques jours. Attendez pour cela qu'ils aient cessé de croire aux fantômes, ou au contraire qu'ils soient complètement embourbés dans cette fausse piste).
Bien sûr, il y a aussi des armes et des cuirasses, mais aucune d'elles ne porte de traces de sang récentes.
● **Les tours** ont deux étages de plus, et rien de particulier. Se laisser enfermer la nuit dans la commanderie n'est pas bien difficile, et présente l'avantage de laisser tout le temps aux PJ pour examiner le lieu du crime. En dehors de ça, cela n'a aucun intérêt. Les fantômes, notamment, brillent par leur absence.



Les proches

● **Josuah Manning** est un grand vieillard sévère, durement touché par la mort de sa fille. Il est peu disposé à renseigner les curieux et les journalistes, mais se montrera en revanche très désireux d'aider les Investigateurs qui ont une « raison légitime » d'être là (détectives, policiers...). Il n'a pratiquement rien à dire, sauf que Veronica, après une adolescence « difficile », semblait s'être assagie depuis deux ou trois ans. Elle avait repris ses études et semblait se satisfaire de la pension mensuelle qu'il lui versait.
● **Hannah Manning**, son épouse, est encore plus difficile à rencontrer. Elle est en grand deuil, sanglote beaucoup... et n'a rien à ajouter au témoignage de son mari.
● **Josuah junior** est plus intéressant. Il est en train de faire tout ce qu'il peut pour sortir bon dernier de son école de commerce, dans l'espoir que son père le laissera faire ce dont il a toujours rêvé : écrire. Il aimerait bien devenir journaliste. La mort de sa sœur le peine énormément, et il voudrait bien trouver le coupable. Il va se livrer à sa propre enquête, ne rien trouver, mais sans doute croiser les PJ...

Et si... Les PJ n'arrivent pas à prendre contact avec M. Manning (parce qu'ils se sont montrés franchement maladroits lors d'une discussion, ou parce qu'ils exercent une profession inavouable, genre journaliste). Dans ce cas, ils tomberont sur son fils, qui se montrera tout à fait amical. (Le meilleur endroit pour mettre en scène la rencontre reste la commanderie, de préférence la nuit. Les PJ voient une lumière dans les étages, poursuivent l'inconnu... et finissent par rattraper Josuah junior. Sinon, il vous reste l'hôtel, les alentours de la propriété...)

La tête réapparaît !

Si vous avez l'impression que l'enquête est au point mort, vous pouvez la relancer par ce biais. Le shérif a eu (pour une fois !) une idée constructive : faire draguer les étangs entourant la commanderie. Et il a fini par repêcher un grand sac en toile de jute, lesté de pierres et contenant la tête de Veronica. Le Dr Watson l'examinera le jour même. Voici ce qu'il découvrira :
● C'est bien Mlle Manning, il n'y a plus aucun doute.
● Elle a été assommée avant d'être décapitée, sans doute avec une matraque en caoutchouc (adieu la thèse des spectres templiers !).
● Vu l'état des narines et des sinus, il émet l'hypothèse qu'elle prisait de la cocaïne, sans doute depuis assez longtemps.

La chambre de Veronica

Les PJ peuvent y avoir accès avec la permission d'un des Manning, demander l'autorisation au

hérif ou s'y introduire discrètement un soir. C'est en fait un grand appartement, au rez-de-chaussée du manoir. Il ouvre directement sur a terrasse, et de là, sur le parc. L'ameublement est d'un luxe étouffant, victorien en diable, avec de rares touches personnelles. Il y a peu de papiers personnels, essentiellement des notes sur ses cours (deuxième année d'histoire médiévale à l'université de Boston) et de la correspondance avec des amis d'école. Presque tout est anodin, à part les lettres d'une certaine Louise van Dorvall, qui contiennent plusieurs références troublantes à « notre petit secret ».
Un jet de Trouver objet caché permet de repérer une boîte à bijoux dont l'intérieur semble étrangement petit. Grâce à un jet d'INT x3 %, il est possible d'en ouvrir le double-fond sans tout casser. Dans un petit compartiment, un sachet de poudre blanche amère, une petite cuillère, une paille... Bref, l'attirail du parfait petit cocaïnomane.

Intermède bostonien

Louise van Dorvall est issue d'une des plus grandes familles bostoniennes. Elle mène une vie très mondaine, allant de bals en soirées. La rencontrer sous un bon prétexte risque d'être difficile (enquêter sur la mort de Veronica n'est pas un bon prétexte, à moins d'être un personnage officiel). En revanche, un journaliste « faisant une enquête sur les personnalités marquantes de Boston » sera fort bien accueilli. A lui de faire dévier la conversation ensuite, sans se faire mettre à la porte.
C'est une grande jeune femme mince, avec de longs cheveux blonds et, de toute évidence, les nerfs à fleur de peau. De plus, elle semble enrhumée : elle passe son temps à renifler sans grâce (en fait de rhume, c'est surtout une petite crise de manque. Si les PJ ont vraiment besoin qu'on leur mette les points sur les « i », elle fera un saut aux toilettes, le temps de se faire une petite ligne).
La faire craquer est une entreprise simple : il suffit de prononcer les mots « Veronica » et « cocaïne » dans la même phrase. Elle fond en larmes. Entre deux sanglots, elle expliquera son drame : Veronica et elles se sont mises à la drogue en même temps. C'est un nommé Charles Brampton qui les fournit. Elle a peur de lui (et encore plus maintenant qu'elle a donné son nom). Elle le croit « capable de tout ». La chose la plus intelligente à faire consiste à l'assurer que Brampton sera bientôt hors d'état de nuire et de lui conseiller de se faire désintoxiquer.

Charles Brampton

Il vit dans les faubourgs élégants de Boston, dans un grand quatre-pièces, qu'il partage avec Barnstaple, son valet. (Comment jouer Barnstaple : poli, froid, obséquieux en surface, volontiers violent si son patron le lui demande... Il dissimule un pistolet sous sa livrée, et n'hésite pas à s'en servir, même s'il préfère l'intimidation à l'assassinat.)
Brampton est rarement chez lui. Il va de fêtes en réceptions, passe ses après-midi sur les champs de course ou à faire du tennis ou de la voile, et quand il n'est pas invité quelque part, il passe ses soirées à son club. Si les PJ ont des contacts dans la bonne société de la ville (jet d'EDU x2 %, ou de Chance, ou élément précisé dans l'histoire personnelle avant la partie), il n'est pas très difficile de se le faire présenter. C'est un grand brun aux yeux bleus, baraqué, avec un impressionnant stock d'anecdotes sportives... (Comment le jouer : tant qu'on en reste aux mondanités, il est ouvert, souriant, capable de parler des heures de sujets insignifiants... Mais dès qu'on en vient à parler meurtre, cocaïne, il devient fermé comme un joueur de poker, calculateur et froid – bref, déplaisant.)
Bien entendu, il nie tout en bloc si on l'aborde de front. La pire bourde que puissent faire les PJ serait de lui demander tout de go s'il a de la cocaïne. Dans ce cas, il se saura « grillé », et fera ses préparatifs pour un long voyage en Grèce (qui n'a pas d'accord d'extradition avec les États-Unis). Il partira quatre jours plus tard, et les PJ auront tout raté.
En revanche, il est possible de le surveiller, ou tout simplement d'en extraire quelques infos au cours d'une conversation innocente.
• **Quelques jours de filature** attentive permettront de le voir, dans un cabaret, assis à la même table que Luigi Persanio, qu'un jet de Connaissance permet d'identifier comme un petit « parrain » local. Cela dit, M. Persanio est un homme d'affaires respecté, qui est en excellents termes avec les autorités (cela lui coûte assez cher, d'ailleurs). C'est dans les toilettes de l'hippodrome de Boston, où il se rend tous les mercredis, qu'il prend livraison de la drogue qu'il distribue.
• **Fouiller chez Brampton** signifie neutraliser ou éloigner Barnstaple. Rappelez aux personnages violents que le meurtre est un crime. En revanche, assommer quelqu'un (p. 34)... Il y a un petit carnet avec des initiales et des chiffres. La ligne « VM » est rayée. La drogue est dissimulée dans la chambre de Barnstaple (qui n'est pas au courant, et qui serait furieux d'apprendre que son patron a l'intention de lui faire porter le chapeau en cas de problème). Par ailleurs, il y a une panoplie d'armes anciennes au mur. Il y manque une épée (jetée dans un autre étang. Elle ne refera surface que si les PJ ont vraiment besoin de preuves).
Que faire ? La solution la plus sensée est d'aller voir la police avec les éléments que les PJ ont recueilli. Dans les vingt-quatre heures, Brampton est arrêté, son petit trafic démantelé, et il se met à table. Avec un peu de chance, cela peut même conduire à l'arrestation de Persanio.

Conclusion

Ce scénario est surtout conçu pour permettre la constitution d'un groupe d'Investigateurs, et pour inculquer aux joueurs débutants les réflexes de base de l'enquêteur : toujours prendre contact avec les autorités locales, ne jamais se laisser enfermer dans une théorie « surnaturelle » tant qu'une autre explication est possible, et faire preuve d'un minimum de doigté dans les interactions avec les PNJ (l'un des réflexes les plus courants du joueur qui ne « sent » pas l'univers est de tuer tout ce qui lui fait obstacle et de voler tout ce qui n'est pas solidement fixé au sol. Ici, le meurtre est un bon moyen de se retrouver en prison, et le vol risque d'amener des surprises désagréables ; le fait de les laisser seuls une nuit entière dans un musée soi-disant plein d'objets précieux vous permettra aussi de tester leur degré de maturité). Par ailleurs, s'ils réussissent, ils se seront fait des amis utiles (Morgensthal, les Manning, peut-être Louise van Dorvall...).

LES PNJ

▶ Barnstaple, valet de chambre et truand

FOR 13	CON 14	TAI 14	INT 12	POU 11
DEX 14	APP 13	EDU 13	SAN 55	PdV 14

Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Coup de poing 60 %, 1d3+1d4 ; Revolver cal.38, 50 %, 1d10 (voir p. 37 pour les détails).
Compétences : Préparer des cocktails 75 %, Servir à table 60 %, Obéir au patron sans discuter 80 %, Écouter (aux portes) 80 %, Serrurie 50 %.

▶ Brampton, parfait salaud

FOR 14	CON 15	TAI 16	INT 14	POU 12
DEX 13	APP 15	EDU 13	SAN 60	PdV 16

Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Revolver cal.38, 60 %, 1d10 ; Fusil de chasse cal.12 (chez lui), 4d6/2d6/1d6 (voir les détails p. 37).
Compétences : Survie en société 80 %, Charmer les vieilles maîtresses de maison aigries 80 %, toutes les compétences du groupe « physique » (p. 226) entre 50 et 70 %, à votre bon vouloir (sauf les compétences en armes).

Complications possibles...

Si vous êtes un peu plus expérimenté.
• L'option la plus évidente reste l'introduction d'un véritable élément surnaturel. Après tout, les templiers de Sorans pourraient parfaitement hanter leur commanderie. Dans ce cas, il serait intéressant de savoir ce qu'ils y font. Se contentent-ils de réunions paisibles dans la salle du chapitre, ou s'adonnent-ils encore aux activités qui les ont conduits au bûcher ? Interagissent-ils avec les vivants ? Si oui, sont-ils désireux de les aider, ou prennent-ils tous les mortels pour des sergents de Philippe le Bel ?
• Brampton n'est pas, tel quel, un adversaire bien puissant. Tout change si l'on en fait l'un des lieutenants de Luigi Persanio, et que l'on met à sa disposition deux ou trois gangsters, chargés d'intimider les « fouineurs ». C'est notamment utile si vos joueurs ne conçoivent pas un scénario sans un petit combat...
• Persanio et ses sbires ne sont que des employés au service d'un collectionneur. Ce dernier convoitait un objet précis du musée (à vous de décider lequel). Il est persuadé qu'il possède des « pouvoirs » (lesquels ? A-t-il tort ou raison ?).

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

Merci aux Visiteurs d'un Soir.

Un scénario Casus Belli pour

Mutant Chronicles

La musique d'Ezpher

Ce scénario s'adresse à un MJ expérimenté et des personnages débutants, mais connaissant l'univers cyberpunk. Ils doivent être des francs-tireurs purs et durs, c'est-à-dire issus des huit formations de base. Vous pouvez à la rigueur admettre un Commando de la Mort dans le groupe, mais refusez tout personnage appartenant à la Confrérie ou possédant une quelconque maîtrise des Mystères, que leur commanditaire (*cf.* Nerva) refuserait d'engager de toute façon.



Tu es poussière...

Ouverture grand large sur une mégalopole cyclopéenne tendue dans la nuit martienne. Des bouffées de gaz s'embrasent au-dessus des puits de mine et des vastes champs pétrolifères des banlieues nord, flamboiements sinistres dont l'éclat fugitif éclaire par intermittence l'ovale des dirigeables publicitaires et le ballet incessant des hélicoptères. Une barge aux couleurs du deuil quitte le port, loin de la vaine agitation et du trafic démentiel qui règnent dans les artères de la capitale de Capitol. Service rapide, brève oraison funèbre et les francs-tireurs regardent descendre sur la mer de la Tranquillité les cendres de Solomon Pratt, ancien confrère qu'ils sont venus accompagner dans son dernier voyage. La vague les emporte, les disperse et les coule, et bientôt le vieux Solomon Pratt n'est plus qu'un souvenir et la barge remet le cap sur San Dorado.

Plus tard, au bar de leur hôtel, alors que les francs-tireurs évoquent devant une bière la mémoire de leur ami, un inconnu vient s'asseoir à leur table : un rouquin de haute taille au visage taillé à coups de serpe, vêtu d'un costume Bauhaus d'un blanc impeccable avec gilet vert et or et cravate assortie. Sa carte l'annonce comme un certain Volker Nerva, conseil financier. Une façade qui en vaut une autre. Il devait confier une affaire à Pratt mais sa mort soudaine vient bouleverser ses projets. Des proches du défunt lui ont parlé des francs-tireurs présents à la cérémonie. Seraient-ils disposés à reprendre le contrat à leur compte ?

So long, Solomon. Tu es poussière et à l'heure qu'il est, tu engraisses les poissons phosphorescents qui hantent les eaux usées au sortir du vieux port, mais tes amis doivent songer à leurs propres intérêts. Certains se sont déplacés depuis Luna et cette mission imprévue survient à point nommé pour rentabiliser leur voyage et renflouer leurs finances. Alors, de quoi est-il question exactement ?

Briefing

Nerva expose rapidement son affaire. Il s'agit de procéder à l'extraction* d'un scientifique de la mégacorporation Imperial, un certain Jonathan D. Ezpher, un chercheur connu dans le domaine du son et des phénomènes de résonance. Ses travaux arrivent à leur terme. Mais, en raison d'une mésentente profonde avec ses chefs, il ne souhaite plus les faire bénéficier du fruit de ses découvertes. Il s'est donc montré sensible à l'offre d'embauche de la corporation qui emploie Nerva. La difficulté consiste à organiser sa récupération, et celle de ses travaux, au nez et à la barbe du CSI. C'est là que les francs-tireurs interviennent. Si la perspective d'empocher 30 000 couronnes chacun leur donne suffisamment de cœur au ventre. Parions que oui.

Les francs-tireurs ont une semaine pour organiser l'extraction. Les moyens à mettre en œuvre sont laissés à leur discrétion. Seul impératif : récupérer intacts le professeur et une machine prototype de son cru qui représente l'aboutissement de plusieurs années de recherche. Au moment de passer à l'action, Nerva devra être contacté au numéro indiqué sur sa carte pour convenir d'un lieu de rendez-vous.

Nerva quitte le bar et s'éloigne à bord d'une Mangano-Benz 2000 rutilante rouge sombre. Quelques vérifications de routine – un soupçon de paranoïa ne coûte rien – dans les milieux francs-tireurs ou financiers permettent d'apprendre qu'il travaille bien pour la mégacorporation Bauhaus. Une enquête plus approfondie révèle qu'il s'agit d'un alcoolique mondain affligé par ailleurs de toutes sortes de perversions ruineuses.

Le professeur Jonathan D. Ezpher

Voici ce que les francs-tireurs peuvent apprendre sur leur cible en se renseignant auprès des milieux de la recherche ou journalistiques.

Le professeur Ezpher est un savant connu, mais très controversé, que ses conceptions audacieuses ont mis au ban de la communauté scientifique d'Imperial. Sa théorie, abordée dans son ouvrage *La musique des nerfs* publié il y a plusieurs années, attribue la transmission des signaux corporels et des instructions cérébrales à une onde émise par l'esprit humain, qu'il serait possible de capter et de reproduire artificiellement avec les moyens adéquats. Tourné en dérision par ses confrères, le professeur Ezpher a été muté sur Mars où il a poursuivi ses travaux en solitaire.

Physiquement, c'est un géant à la carrure massive et aux bras de gorille. De nature irascible, mégalomane et particulièrement mal poli, il n'a aucune famille et encore moins d'amis. Ses rares collaborateurs sont des stagiaires qu'on lui envoie d'autorité et qu'il traite de la façon la plus odieuse, sans même leur expliquer le bu

** Extraction : Terme issu de l'anglais. Dans le jargon des francs-tireurs, désigne le débauchage d'un cadre ou d'un scientifique de valeur par une corporation concurrente. Équivalent corporatiste de la dissidence; synonyme d'exfiltration, terme utilisé dans la littérature cyberpunk.*

des tâches qu'il leur confie. Il parvient ainsi à laisser planer un certain mystère autour de ses travaux, même si on murmure dans son entourage que ses recherches devraient prochainement faire l'objet d'une publication fracassante.

Coup de projecteur sur une sombre histoire

Le professeur Ezpher est un inventeur de génie qui bascule progressivement dans la démence. Ses nuits sont troublées par des cauchemars qui mêlent folie des grandeurs et illuminations technologiques dont il ne conserve au réveil que l'écho d'une incompréhensible révélation scientifique. Il se jette alors à corps perdu dans le travail, couvrant des pages et des pages de calculs et de graphes sibyllins pour tout autre que lui. Ses travaux, qui semblaient de prime abord voués à l'échec, prennent depuis quelque temps une tournure malsaine passablement inquiétante. En fait, il est tombé sous la coupe du démon de la Folie hurlante : Muawijhe.

Depuis longtemps, le maître des Visions souhaite s'affranchir de la tutelle technologique de son frère Algeroth. L'invention d'Ezpher pourrait bien lui permettre d'accomplir un pas décisif dans ce domaine. Il a donc chargé un de ses Népharites d'alimenter les rêves du professeur et de lui fournir les éléments de technologie obscure susceptibles de le faire avancer dans ses recherches. Ces bribes de savoir impie, ajoutées à son génie scientifique, lui ont permis d'accomplir des progrès troublants. Il termine actuellement le prototype d'un appareil grâce auquel il pense être en mesure de synthétiser l'onde cérébrale qui préside au fonctionnement du corps humain.

L'évolution du comportement d'Ezpher n'est pas passée inaperçue. Le secrétaire du professeur est une taupe du CSI qui s'est empressée d'avertir ses supérieurs. Son rapport a suivi la voie hiérarchique pour parvenir jusque sur le bureau d'un responsable ambitieux : le capitaine Joseph Murdoch. Celui-ci a correctement identifié les symptômes décrits par son agent. Mais au lieu de transmettre le dossier à la Confrérie, comme il aurait dû le faire, il a conçu un plan machiavélique : repasser le professeur Ezpher à une mégacorporation rivale en organisant lui-même son extraction. Il obtiendra ainsi un prétexte idéal pour justifier un assaut contre le concurrent qui le recueillera.

Cette procédure hautement irrégulière s'appuie sur une méthode d'acquisition particulière à Imperial : la conquête armée. Trop souvent accusée de recourir à des prétextes bidon pour justifier ce genre d'opération, la mégacorporation sera cette fois en mesure d'étayer ses affirmations, la présence du professeur Ezpher sur l'objectif constituant une preuve suffisante d'une influence obscure devant n'importe quel Observateur de la Confrérie.

Murdoch a donc fait répandre le bruit que les recherches d'Ezpher étaient sur le point d'aboutir. Il a ensuite contacté Volker Nerva, une pomme pourrie de Bauhaus que son penchant pour les plaisirs coûteux a poussé à trahir sa mégacorporation et à devenir informateur du CSI. Il lui a donné comme instructions de proposer l'extraction à ses supérieurs chez Bauhaus et de se débrouiller pour être chargé de la supervision. Bauhaus s'est montrée intéressée. Et voici comment nos francs-tireurs se retrouvent embarqués dans cette ténébreuse histoire de fausse extraction et de manipulations croisées.

Cerner l'objectif

Le délai d'une semaine dont disposent les francs-tireurs leur laisse largement le temps de s'organiser. Ils peuvent ainsi commencer par entrer en contact avec un fourgue pour se procurer armes et matériel, puis voler un véhicule en prévision de leur fuite et, surtout, filer quotidiennement Ezpher afin d'étudier le système de sécurité mis en place autour de lui.

Le professeur a une vie réglée comme du papier à musique. Chaque jour, il fait la navette entre son appartement et son laboratoire, et il va régulièrement à l'opéra, dont il est un fervent amateur. À noter qu'il est difficile d'entrer en contact avec lui hors de la présence de son secrétaire, qui a pour instruction de l'accompagner partout et ne le lâche pas d'une semelle.

L'appartement

Le professeur occupe un modeste cinq-pièces dans un immeuble Imperial proche de son lieu de travail. C'est un endroit froid et impersonnel dans lequel il passe le moins de temps possible. L'accès à l'immeuble est interdit aux personnes étrangères à la mégacorporation, sauf invitation directe d'un habitant des lieux. La sécurité est assurée par Blackstone Security Services, une corporation indépendante rattachée à Imperial, dont trois agents veillent en permanence dans une salle du rez-de-chaussée (traitez-les comme des agents du CSI). Le secrétaire dort dans la chambre d'ami du professeur. Il a le sommeil léger et conserve un Piranha sous son oreiller.

Le laboratoire

L'institut de recherche où travaille Ezpher accueille de nombreuses équipes qui poursuivent des travaux d'importance mineure auxquels Imperial n'accorde qu'un intérêt accessoire. Le bâtiment se dresse sur une vingtaine d'étages autour d'une cour circulaire qui présente l'aspect déprimant d'un puits vertigineux aux parois noircies par l'âge et la fumée. Situé au neuvième, le laboratoire d'Ezpher est un chaos de tubes, de câbles et de tympans où règne la confusion la plus extrême. La sécurité est assurée par de bonnes serrures et six agents du CSI, dont deux surveillent en permanence le hall d'entrée et les ascenseurs tandis que les quatre autres font une ronde toutes les heures dans les étages. Ce ne sont pas des professionnels expérimentés, mais plutôt des éléments indésirables récemment affectés à ce poste par mesure disciplinaire. Joseph Murdoch tient à mâcher le travail des francs-tireurs sans faire courir de risques à des hommes de valeur.

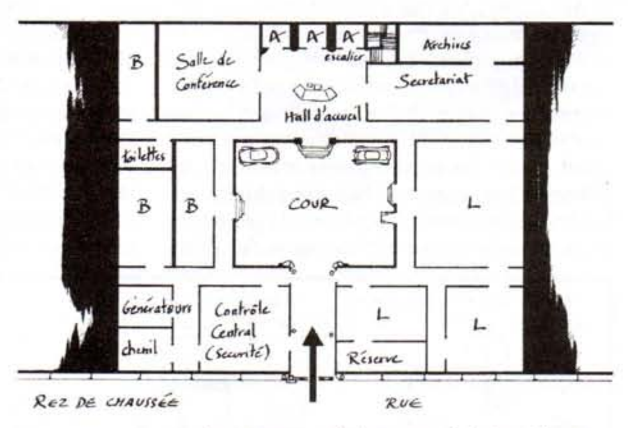
L'opéra

Ezpher est un adepte convaincu de la musique d'avant-garde, et au cours de la semaine il assiste à deux représentations au Grand Opéra moderne, dans le centre-ville. La première s'intitule *Phantasmécaniques* et montre des machines tordues aux formes invraisemblables se livrer à un ballet sauvage sur fond de chuintements et de cacophonie métallique. La seconde, *Nourritures spirituelles*, met en scène la poignante méditation d'un Blood Beret mourant qui regarde tomber la nuit sur la jungle vénusienne au milieu des cadavres de ses camarades. En dehors du service d'ordre habituel, aucun système de sécurité particulier n'est mis en place, et c'est certainement l'endroit le plus indiqué pour contacter brièvement le professeur à la faveur des mouvements de foule qui se produisent dans le public au début, à l'entracte et à la fin du spectacle.

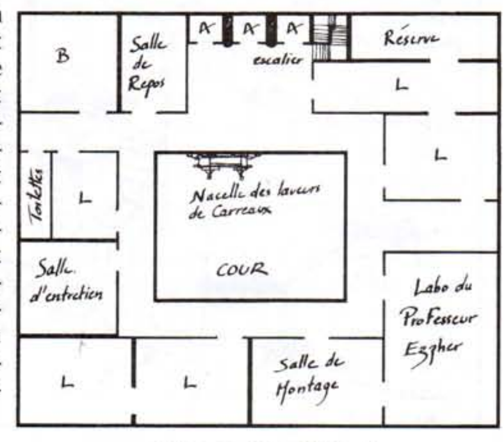
Une fois prêts à passer à l'action, les francs-tireurs n'ont plus qu'à téléphoner à Nerva. Ce dernier leur fixe rendez-vous le lendemain, avec le professeur et son prototype, dans une ancienne station météorologique désaffectée située en plein désert martien, à plus d'une journée de route de San Dorado. Puis il leur donne le feu vert.

Extraire le client

Ezpher n'étant pas une sommité interplanétaire, la sécurité était déjà suffisamment lâche autour de lui avant que Murdoch n'y mette son grain de sel. Dorénavant, c'est une vraie passoire, mais la principale difficulté de l'opération consiste à emporter le prototype. De la taille d'un réfrigérateur et pesant une bonne centaine de kilos, il



A : ascenseurs ; B : bureaux ; L : laboratoires.



doit être transporté sur un diable et ne peut quitter le laboratoire, même avec la complicité d'Ezpher, sans éveiller aussitôt les plus vifs soupçons du service de sécurité ni attirer l'attention du secrétaire. Sa récupération doit donc avoir lieu au moment même de l'extraction, de préférence la nuit et dans la discrétion.

Les francs-tireurs peuvent se répartir en deux groupes, l'un récupérant Ezpher à son domicile ou à l'opéra, pendant que l'autre s'occupe du prototype. Bon courage pour le repérer d'après les indications du professeur dans le fouillis d'appareils et de machines qui encombrent son laboratoire.

Calmer le jeu

Les francs-tireurs quittent précipitamment la ville avec Ezpher et son prototype sans être autrement inquiétés. En roulant toute la nuit et une bonne partie de la journée, ils atteignent le point de rendez-vous le lendemain en fin d'après-midi.

La station météorologique, désaffectée car désormais inopérante, est composée de bâtiments préfabriqués en ruine à moitié ensevelis dans le sable martien. Elle remonte aux beaux jours de la terraformation, à l'époque où l'homme savait encore donner à la planète une atmosphère viable et une gravité semblable à celles qu'il connaissait sur Terre. Elle n'est plus aujourd'hui qu'une écorce vide, oubliée au milieu d'une mer de dunes hérissée de roches fantomatiques. La pompe à essence est pratiquement vide, le groupe électrogène est mort et les réservoirs d'eau sont à sec. Les francs-tireurs n'ont plus qu'à s'installer dans un confort précaire en attendant l'arrivée de Nerva.

La nuit, ils ont tous un sommeil troublé et partagent le même cauchemar, au cours duquel ils se voient pourchassés de nuit à travers le désert par des Légionnaires claudiquant qui ricanent comme des hyènes. Sable qui colle aux bottes, souffle qui s'alourdit, mains moites qui cherchent en vain des armes égarées et les voilà qui trébuchent et roulent au bas d'une dune interminable. Ils reprennent pied dans la pénombre d'une Citadelle, entourés d'une marée de Légionnaires. La silhouette décharnée d'un Népharite se détache des rangs. De gros vers sortent de sa tête en oscillant au rythme d'une mélopée inaudible et cependant curieusement oppressante. La créature fait danser une malheureuse victime au bout de ses crochets, un homme dont le visage commence par évoquer fugitivement celui d'Ezpher avant de prendre les traits hypocrites de Volker Nerva. L'homme leur adresse une grimace, leur décoche un clin d'œil, puis tout devient noir.

Les francs-tireurs se réveillent sur cette dernière image, mal reposés et ayant perdu chacun 1d6 points de Volonté. Une aube grise se lève sur la station. Le temps se couvre, un vent léger soulève des nuages de sable et de particules de rouille. Quelques heures plus tard Nerva arrive en hélicoptère et embarque les francs-tireurs, le professeur et son prototype.

Livrer la marchandise

Après trois heures d'un vol inconfortable sous un ciel de plus en plus bouché, l'appareil descend au fond d'un titanesque canyon et se pose sur la plate-forme d'un complexe industriel accroché à flanc de falaise. Les installations appartiennent à une filiale de BauChemicals, principale firme de produits chimiques de Bauhaus. Ezpher y est attendu par le colonel Dimitri Richthausen, neveu du vieux Duc électeur en personne, venu assister à une démonstration du prototype.

Nerva conduit les francs-tireurs et le professeur jusqu'à un vaste hall, complètement dégagé pour la circonstance. La moitié du personnel scientifique de la base s'y trouve réunie en présence du colonel Richthausen, entouré d'une dizaine de gardes du corps. Le colonel accueille chaleureusement le professeur et prononce un discours de bienvenue dans lequel il complimente au passage Nerva pour la réussite de l'opération. Il traite les francs-tireurs avec indifférence et se contente de leur adresser un bref signe de tête. La question de leurs honoraires devra attendre la fin de la démonstration, qui retient pour l'instant toute son attention.

Le matériel nécessaire a déjà été mis en place d'après les directives fournies par Ezpher durant le trajet en hélicoptère. Après avoir effectué quelques dernières vérifications en grommelant, le professeur connecte son prototype à l'ensemble pour obtenir une sorte de console centrale entourée de douze fauteuils. Dans ces fauteuils sont sanglés autant de cyborgs expérimentaux à demi fous, saturés de drogue et agités de soubresauts, pitoyables résultats des recherches désespérées des scientifiques de Bauhaus. On est loin de la fusion parfaite entre l'homme et la machine obtenue par Cybertronic ! Sauf si l'invention d'Ezpher permet effectivement d'intercepter et de contrôler leurs ondes cérébrales en éveillant dans leur esprit un écho particulier. Pour Bauhaus, il s'agit d'un enjeu capital.

Vent de tempête

Le professeur Ezpher annonce le déclenchement de l'expérience dans un silence quasi religieux, et presse un interrupteur. D'abord, il ne se passe rien. Puis, les scientifiques penchés sur leurs écrans de contrôle s'emballent et lâchent des exclamations de surprise et d'émerveillement. Toutes les personnes présentes se tendent inconsciemment vers la console aux cyborgs d'où commence à monter un murmure sourd.

Toutes sauf Nerva. Ce dernier s'éclipse en effet discrètement par la porte la plus proche. Si les francs-tireurs le remarquent et décident de le suivre, ils le voient gagner la plate-forme d'atterrissage par laquelle ils sont venus. Un vent violent souffle en rafales dans le canyon, charriant des odeurs de sable et d'électricité. Une tempête de poussière s'est levée sur la base et le ciel est totalement obstrué. Nerva s'avance à découvert et agite un mouchoir blanc. Quelques minutes plus tard, un bataillon de Lions d'or impériaux se laisse tomber du haut de la falaise et prend pied sur la plate-forme en amortissant leur chute au moyen de rétrofusées.

Voilà plusieurs jours que les Lions d'or se préparaient à cet assaut. Commandés par un cousin de Joseph Murdoch, ils ont gagné dans la nuit le sommet du canyon et n'attendaient plus que le signal de Nerva. Ils sont accompagnés d'une escouade de journalistes qui suivent l'opération caméra au poing (mais la tempête brouille les communications et empêche une retransmission en direct) et d'un observateur de la Confrérie venu constater la présence d'une influence de la Symétrie obscure. Leur objectif consiste à se rendre maître des installations sans les endommager.

Le chant des cyborgs

À l'intérieur, les choses se gâtent également, la démonstration prend une tournure imprévue et échappe à tout contrôle. Le murmure des

LE COMPLEXE INDUSTRIEL BAUCHEMICALS

1. Hélicoptères Lions d'Or
2. Sphère de réacteur
3. Tour de refroidissement
4. Antenne de télécommunications
5 et 6. Labos secondaires
7. Plateforme d'atterrissage
8. Hall d'envoi secondaire
9. Fond du canyon
10. Mines
11. Téléphérique
12. Hangar (matériel et véhicules de prospection)

LES ANTAGONISTES

▶ Les agents du CSI et le secrétaire d'Ezpher

Donnez-leur les caractéristiques des gorilles indiquées page 212 du livre de règles.

▶ Le Népharite de Muawijhe, les Buveurs d'âmes zénithiens et les Légionnaires hurlants

Leurs caractéristiques sont indiquées respectivement pages 178, 179 et 181 du livre de règles.

▶ Les cyborgs fous

Force 23 — Vitalité 7
Coordination 13 — Intelligence 9
Volonté 7 — Personnalité 9
Déplacement : 3/175 — Bonus offensif : +1
Actions : 3 — Esquive/parade : 4

Points de Vie et armure

Jambes	6	9	(armure intégrée)
Bras	5	9	(armure intégrée)
Abdomen	5	9	(armure intégrée)
Poitrine	6	9	(armure intégrée)
Tête	3	aucune	

Attaques : MG-80
Domaines de compétences : Combat 12, Armes à feu 14, Communication 3, Adresse 8, Techniques 6, Perception 5.

▶ Les Lions d'or

Force 17 — Vitalité 16
Coordination 17 — Intelligence 13
Volonté 15 — Personnalité 13
Déplacement : 3/225 — Bonus offensif : +1
Actions : 3 — Esquive/parade : 5

Points de Vie et armure

Jambes	7	8	(composite lourd)
Bras	6	8	(composite lourd)
Abdomen	6	8	(composite lourd)
Poitrine	7	8	(composite lourd)
Tête	3	aucune	

Attaques : fusil d'assaut Intruder
Domaines de compétences : Combat 16, Armes à feu 18, Communication 5, Adresse 15, Techniques 5, Perception 5.

cyborgs, visiblement en état de transe, évolue en mélopée lancinante qui jette toute l'assistance dans la Confusion (comme sous l'effet du don obscur du même nom). Ezpher lui-même semble frappé de stupeur et contemple son œuvre avec incrédulité. Puis les cyborgs brisent leurs sangles, se lèvent et massacrent sauvagement l'équipe scientifique. Protégeant la console contre quiconque tente de s'en approcher, ils entament une danse folle au son d'une musique inaudible. Un Vent de Folie emporte le hall, la réalité des formes s'estompe, et une faille se dessine au-dessus de la console dans un chatoiement glauque. Invoquées par la musique d'Ezpher, les Légions hurlantes de Muawijhe s'engouffrent dans le hall, au cœur d'un tourbillon d'images et de couleurs. Les cyborgs déments rejoignent les rangs des Légionnaires, poussés au combat par des Buveurs d'âmes zénithiens sous le commandement du Népharite aperçu par les francs-tireurs au cours de leur cauchemar.

L'irruption des Légions obscures balaye la stupeur qui frappait l'assistance et les Bauhausers reprennent leurs esprits. Dans le hall, le combat tente de s'organiser, mais il tourne vite à l'avantage des Légions obscures. Les Lions d'or pour leur part se sont solidement implantés sur la plate-forme d'atterrissage et prennent méthodiquement le contrôle des installations. Les francs-tireurs se trouvent donc pris entre deux feux.

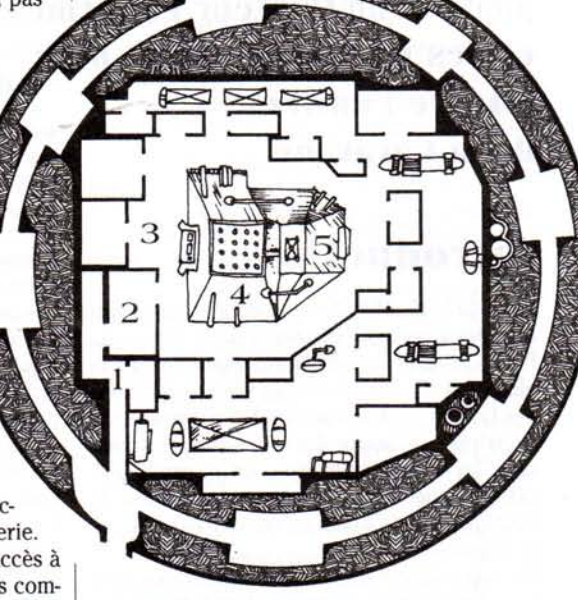
Les morts ne parlent pas

Alors qu'ils hésitent peut-être sur la conduite à adopter, ils aperçoivent Richthausen se replier avec ses gardes du corps. Le colonel leur fait signe de le rejoindre. Il a froidement analysé la situation : la base est perdue, Nerva les a manipulés pour y amener un Hérétique et du même coup la servir sur un plateau à ses chefs d'Imperial. Mais son plan n'a pas fait long feu et ce sont les Légions obscures qui sortiront gagnantes de cette affaire. Richthausen ne voit qu'une seule façon d'empêcher un pareil désastre : faire exploser le réacteur de la base et entraîner sa destruction complète. Il demande aux francs-tireurs de se charger du sabotage, tandis que lui et ses hommes tentent de s'ouvrir un chemin jusqu'au hall d'envol secondaire, situé dans les niveaux inférieurs. En échange, il propose de doubler leur salaire et leur offre une place sur son hélicoptère personnel s'il parvient à le récupérer. Il va jusqu'à promettre sur son honneur d'officier que son appareil ne décollera pas sans eux.

Si les francs-tireurs déclinent la proposition du colonel, ils doivent se débrouiller seuls pour se glisser entre les Lions d'or, qui les assimilent à des Hérétiques, les Légions obscures, qui tirent sur tout ce qui bouge, et les troupes de défense de Bauhaus, qui ne les connaissent pas et les prennent pour des agents en civil du CSI. Une fois hors de la base, il leur faut encore découvrir un moyen de franchir plusieurs milliers de kilomètres de désert sans carte ni équipement ni même la moindre idée de l'endroit où ils se trouvent. Bon courage !

S'ils acceptent en revanche, Richthausen leur indique comment accéder au réacteur et leur confie les clefs de l'armurerie. Pendant un court instant, ils ont ainsi accès à toutes les armes et aux armures les plus complètes dont ils ont pu rêver. À condition de ne pas mettre une heure pour s'équiper. Ils doivent ensuite se glisser à travers le champ de bataille pour parvenir au réacteur, saboter les systèmes de contrôle, puis engager une course contre la montre frénétique pour gagner le hall d'envol secondaire avant l'explosion.

En débouchant dans cet immense hangar ouvert à flanc de canyon, ils ont la bonne surprise de découvrir que Richthausen, en digne noble Bauhauser, a tenu sa parole : son appareil personnel, un hélicoptère noir portant ses armoiries, se trouve encore dans le hangar. Il est malheureusement condamné à y rester car une rafale de mitrailleuse a troué son moteur comme une écumoire. Richthausen et ses hommes ont pris la fuite à bord du seul autre appareil disponible. Ce qui, sans vouloir accuser personne, ramène en mémoire le vieil adage : les morts ne parlent pas. Il semblerait que les francs-tireurs doivent se débrouiller seuls après tout... Ils peuvent récupérer des armures sur des cadavres de Lions d'or et tenter de s'emparer d'un de leurs hélicoptères, ou bien imaginer une autre solution. Quoi qu'il en soit, la base finit par exploser, entraînant la mort des Légionnaires mais aussi celle des Lions d'or, des journalistes et du personnel Bauhaus, et faisant accessoirement disparaître toute trace d'une quelconque opération militaire.

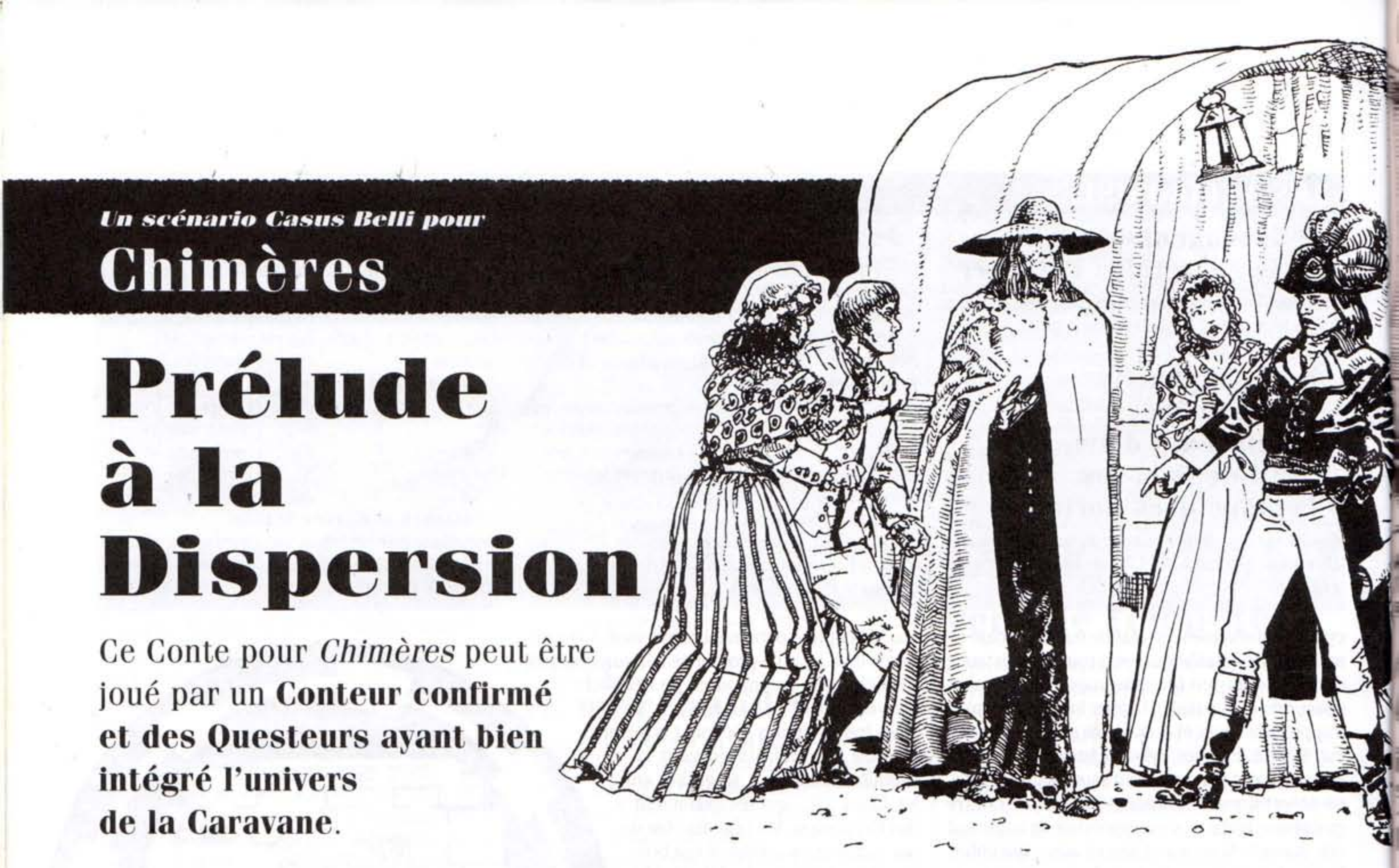


1. Chaîne de décontamination.
2. Salle de contrôle. 3. Console de commande.
4. Piscine de stockage du combustible.
5. Puits de cuve.

Santé !

En regagnant leurs pénates, les francs-tireurs découvrent sur leur bureau un exemplaire du *Daily Chronicles* (qui mentionne l'endommagement d'une base martienne à la suite d'une violente tempête), une mallette métallique et une enveloppe cachetée aux armes des Richthausen. La mallette contient 60 000 ducats or par personne. Quant à l'enveloppe, la lettre qu'elle renferme ne porte que ces quelques mots d'une écriture stylée : « Félicitations. Sans rancune. D. R. » Il ne reste plus aux PJ qu'à suivre cet excellent conseil et à oublier toute l'affaire en allant boire un verre à la santé d'un des plus beaux enfants de salaud pour lequel ils aient jamais travaillé. ■

Guillaume Fournier
illustration : Rolland Barthélémy
plans : Cyrille Daujean



Un scénario Casus Belli pour

Chimères

Prélude à la Dispersion

Ce Conte pour *Chimères* peut être joué par un **Conteur confirmé et des Questeurs ayant bien intégré l'univers de la Caravane.**

Introduction

La fin du XVIIIe siècle est une période propice aux aventures pour les membres de la Caravane. Plus particulièrement la tourmente révolutionnaire, qui n'a pas seulement bouleversé la vie des Errants, mais a aussi eu des répercussions décisives sur l'avenir des Questeurs. Plus tard, dans les cabarets enfumés, on se rappellera cette époque, tellement typique du royaume de l'Ombre et de la Lumière, comme le début de la Dispersion.

En proposant ce Conte, vous donnerez l'occasion à vos Questeurs de se plonger dans l'atmosphère si riche en espérances et en dangers qu'offrait la veille de la Terreur déjà grondante.

Souvenez-vous, c'était la fin du mois de mars 1794... Pardon, de germinal de l'an II!

Rumeurs inquiétantes

Ce Conte commence lorsque la Caravane arrive à proximité de Paris. Les Questeurs et l'ensemble de la petite communauté menée par le Veneur sont harassés après plusieurs semaines de voyage. Le moins que l'on puisse dire est que depuis 1789, les temps sont troublés! Certes, tous espèrent que les idées du nouveau pouvoir porteront leurs fruits, mais pour l'instant, la Révolution est assaillie de toutes parts. Depuis, la Caravane multiplie les efforts pour éviter les zones frontalières menacées par les Coalisés, tente d'échapper aux attaques de brigands qui profitent de la situation, ou encore fuit les régions secouées de révoltes sporadiques...

Tous attendent une accalmie, une confirmation des espoirs apparus avec la jeune République, mais déjà les rumeurs de répression et de dérive totalitaire se font plus pressantes. La fièvre se confirmerait aussi dans la capitale... Le Veneur a donc décidé d'emmener sa petite troupe vers Paris, afin d'offrir aux compagnons installés là-bas de rejoindre la Caravane le temps que tout se calme...

C'est donc en fin d'après-midi que les roulottes arrivent en vue des remparts de la ville. Rapidement, la Caravane s'installe, tandis que, plus loin, la longue procession des marchands, des coursiers et autres ouvriers, va et vient sous l'œil somnolent des gardes nationaux aux uniformes hétéroclites.

Une fois toutes les tâches remplies, l'Initié réunit une grande partie des Chevaliers les plus expérimentés de la Caravane (dont les Questeurs bien sûr...). Alors que la nuit tombe, il leur expose l'objet de la mission à remplir dans les prochaines heures. Les rumeurs de durcissement du régime se précisent; l'opposition entre Danton et Robespierre atteint son paroxysme : l'un des deux camps va être éliminé... Paris deviendra bientôt difficile à vivre. Plusieurs compagnons vivant dans la capitale, le devoir de tous est de les informer et de leur offrir la protection de la Caravane. Différents groupes sont constitués, avec pour objectif de contacter chacun deux compagnons. De leur côté, les Questeurs devront trouver Henri, un chevalier de la Lumière et Joséphine, chevalier de la Chimère.

Henri, l'exalté

Ce compagnon habite dans le faubourg Saint-Honoré, un quartier populaire à la vie agitée, et passionné par les événements. Trouver Henri dans cette agitation n'est pas simple : l'hôtelier qui le loge gratuitement en tant qu'écrivain public ne l'a pas vu depuis plusieurs jours. D'après lui, on pourra le trouver dans l'un des bouges du quartier. Effectivement, c'est au fond d'une salle d'auberge enfumée qu'on le trouve après quelques jets en Influencer, Surveiller et S'orienter (selon votre volonté). En pleine joute oratoire avec quelques représentants du comité de secteur, une jeune fille accorte sur les genoux, le moins qu'on puisse dire est qu'Henri ne semble pas en danger. Si les Questeurs observent la scène, ils comprennent bien vite que le sujet de discussion est la dérive totalitaire du Comité de salut public. Henri, en idéaliste, défend la Révolution mais dénonce la dictature tandis que ses interlocuteurs se font le relais des discours de Saint-Just et compagnie. Visiblement, le Chevalier s'en sort à merveille en utilisant toutes les armes de la rhétorique possibles acquises en plusieurs vies. Lorsqu'un des élus lâche : « La guillotine a faim, Henri... Cela fait longtemps qu'elle jeûne ! », Henri se lève, contenant difficilement sa colère et assène magistralement : « On cherche à consommer la révolution par la terreur, citoyen, j'aurais voulu la consommer par l'amour ! » mettant ainsi fin à la discussion.

Une fois le cercle rompu, les Questeurs peuvent aborder Henri et lui faire part des inquiétudes du Veneur, mais le Chevalier les interrompt rapidement en leur confiant qu'il sait déjà tout cela. Pour lui, son destin est lié à celui des Errants de ce siècle tellement prometteur. Il veut s'immerger dans la ferveur révolutionnaire, vivre ce fol espoir jusqu'à son terme, quel qu'il soit. Rien n'y fera, Henri a choisi de vivre pleinement sa Quête...

Note : Cet épisode est conçu dans le but de vous fournir l'occasion de mettre en scène la fièvre révolutionnaire et l'émulation qu'elle provoque parmi la population : le côté Lumière de la révolution...

Joséphine, les fastes fragiles

Le second compagnon à contacter, Joséphine, habite un hôtel particulier non loin de Notre-



Dame. Y parvenir ne pose pas de difficulté particulière, à part peut-être une ou deux patrouilles de gardes nationaux soupçonneux. Une fois sur place, les Questeurs ne pourront qu'être surpris par le luxe de la demeure de la jeune femme. Nous tairons l'origine de cette opulence, Joséphine a mené une vie tumultueuse, mais elle s'est assagie depuis. Et tout ceci ne nous regarde pas…

Toujours est-il qu'une fois introduits par une servante, les Questeurs pénètrent dans une magnifique demeure à l'atmosphère feutrée. Laissés dans le hall d'entrée, les Questeurs peuvent admirer les lieux tandis que leur parviennent les échos d'une voix chaude déclamant des vers. Après quelques minutes, Joséphine apparaît, rayonnante dans une robe de soirée. Un peu surprise de voir des membres de la Caravane, elle retrouve vite son sourire et toute sa courtoisie et propose aux Questeurs de se joindre à sa soirée de lecture. Visiblement excitée, elle les entraîne en confiant que Fabre d'Églantine lui-même est attendu! On aura tout loisir de parler une fois ses obligations d'hôtesse terminées.

Guidés par Joséphine, les Questeurs pourront alors découvrir une grande salle où un parterre de jeunes hommes et femmes est assemblé devant l'orateur déjà entendu. Chacun peut alors se concentrer sur le fringant poète qui, il faut l'avouer, est doué pour transmettre sa passion. Une fois la déclamation terminée et saluée par les francs applaudissements du petit comité, Joséphine rejoint les Questeurs bras dessus dessous avec le poète qu'elle ne cesse de couver du regard avant de le présenter à ses «vieux amis de province». Hubert Dampierre apparaît comme un individu sensible, quelque peu tourmenté et assez distant, peut-être mal à l'aise avec ces inconnus qui semblent bien connaître celle qui est assurément son amante. Dans la conversation mondaine qui suit, c'est essentiellement Joséphine qui mène la danse et ne cesse de s'inquiéter de l'absence de Fabre d'Églantine, évitant ainsi d'aborder le sujet de la visite du groupe.

Si les Questeurs évoquent la vague de violence qui risque de s'abattre sur Paris, Joséphine et ses compagnons sembleront ne pas comprendre et feront une démonstration d'insouciance et de confiance démesurées. C'est finalement l'arrivée tardive de Fabre d'Églantine qui mettra un terme à ce débat de sourds. Pourtant, le poète paraît soucieux et peu enclin aux discussions littéraires. Par contre, il apportera de l'eau au moulin des insouciants, en les rassurant sur le dernier plan mis au point par Danton pour contrer Robespierre et le Comité de salut public. Une fois son réconfort apporté, Fabre repart…

La nuit étant fort avancée, Joséphine propose l'hospitalité aux Questeurs et leur promet de rediscuter de la situation après une bonne nuit de sommeil.

Les Questeurs restent donc la nuit sur place. Malheureusement, au petit matin, la Garde nationale vient arrêter les «traîtres» dantonistes hébergés par Joséphine.

Réveillés par des martèlements à la porte puis les cris de protestation de la servante, les Questeurs peuvent rapidement identifier une demi-douzaine de gardes nationaux menés par un commissaire de la République. Déjà, les portes des chambres s'ouvrent à la volée. Joséphine étant elle aussi sous le coup de l'arrestation pour complicité avec les factieux, les Questeurs devront agir au plus vite pour soustraire la jeune femme aux forces de police. Hubert, encore somnolent, tombe lui entre les mains des gardes. C'est dans l'affolement général, au milieu du tumulte et des cris, que le groupe doit organiser la fuite par le jardin jouxtant la demeure. Cette retraite ne se fait pas sans difficultés car Joséphine pleure et se débat pour rejoindre son amant…

A vous, Conteur, de mener l'éventuelle poursuite et les accrochages consécutifs…

Retour à la Caravane

Le retour des Questeurs avec Joséphine, effondrée, risque d'être mouvementé et c'est avec soulagement qu'ils retrouveront la Caravane… On pourra alors remarquer que plusieurs autres compagnons ont rejoint la Caravane. De son côté, le Veneur a ramené un nouveau, Eugène, plutôt secoué et complètement amnésique. En fait, on pourra apprendre qu'il exerçait la profession de journaliste et qu'il est lui aussi recherché par les autorités révolutionnaires. Visiblement, les rumeurs étaient fondées et toute la faction dantoniste a été fauchée durant la nuit. Le Veneur et l'Initié viendront féliciter les Questeurs et les informeront du départ rapide de la Caravane, car avec deux fugitifs à bord, la plus grande prudence est de mise. Quelques problèmes restent toutefois à régler… En effet, les contrôles ne manqueront pas et il faut trouver une solution pour soustraire Eugène et Joséphine à d'éventuelles inspections et fouilles. Laissez les Questeurs proposer leurs plans. Avec tous leurs pouvoirs (charme, illusion, etc.), ils trouveront bien une solution pour écarter les gardes qui ne manqueront pas de les arrêter sur la route. Notez toutefois que la transformation en animal est risquée pour Eugène, car il ne sait pas encore assumer une forme de manière volontaire, et impossible pour Joséphine, qui est inaccessible car murée dans son désespoir…

Quel que soit le plan adopté par les Questeurs, la Caravane plie bagages avant midi. Rapidement, la longue file des roulottes s'ébranle pour laisser derrière elle la tourmente de la Terreur naissante. Cette retraite est toutefois interrompue deux fois par des postes de contrôle. Les gardes apparaîtront comme très nerveux et zélés. Ce sera le moment de tester l'efficacité de la dissimulation des fugitifs. Notons au passage qu'une éventuelle tentative de corruption peut être très mal ressentie…

Laissez les Questeurs tester leurs qualités de diplomates. Si les choses tournent mal, le Veneur ou l'Initié peuvent intervenir et aplanir tout dérapage dans les limites du raisonnable.

Le soir venu, la Caravane peut prendre finalement un repos bien mérité. L'ambiance n'est toutefois pas encore au soulagement et de petits groupes se forment pour commenter les événements en chuchotant. Peut-être même certains viendront-ils en délégation auprès du Veneur pour demander l'expulsion des fugitifs, en s'appuyant sur les règles de la Caravane?

Vous pouvez permettre à l'un de vos Questeurs Marcheur des rêves de contacter Joséphine par le biais des songes, alors que celle-ci est toujours plongée dans un état proche de la catatonie. N'est-ce pas en effet un des rôles des Chimères que d'apaiser les rêveurs tourmentés? (Pour rejoindre Joséphine dans ses rêves agités, utilisez les règles habituelles concernant les dons du royaume des Rêves, sachant que Joséphine est une Source vive de 4 points.) Une fois le rêve de Joséphine atteint, le Questeur découvrira un paysage boisé, plongé dans une pénombre orageuse. Le vent souffle et disperse des feuilles desséchées. Après un moment d'errance dans ce qui apparaît finalement comme un jardin boisé, le Chevalier de la Chimère entend des sanglots bizarrement distincts. Grâce à un jet sous le talent S'orienter à 2R, il localise une petite hauteur couronnée par un belvédère en ruine. Joséphine est là, effondrée sur un banc de pierre, en proie au désespoir. A force d'efforts, on peut la sortir de son état presque délirant, et le simple fait de la présence d'une Chimère à ses côtés lui permet de regagner un point d'Equilibre et donc de recouvrer ses esprits à son réveil, même si elle est toujours désespérée. En discutant avec elle au sein du rêve, on peut apprendre que cet endroit est un lieu qu'elle partageait avec son amant, et qu'il est dévasté depuis l'arrestation d'Hubert. Ces remarques au sujet de rêves partagés peuvent intriguer les Chimères présentes mais peut-être est-ce un pouvoir que les Chevaliers ignorent. Toujours est-il que l'état des lieux ne présage rien de bon quant au sort du poète… Une fois la jeune femme un peu apaisée, elle peut se reposer.

Le lendemain, les Questeurs pourront interroger le Veneur au sujet du songe qu'ils ont visité. L'Homme en noir semble surpris et affirme qu'il ne connaît pas de telles propriétés au Rêve. Joséphine pourrait peut-être en dire plus mais elle est plongée dans un sommeil réparateur et mieux vaut ne pas la déranger. ▷

Coup de théâtre !

Une fois de plus, la Caravane reprend la route et alors que s'éloigne la capitale, chacun commence à se détendre et à espérer une journée plus calme. Ce ne sera malheureusement pas le cas !

PERSONNAGES-NON-JOUEURS

▶ Joséphine

Chevalier de la Chimère
CHA 3 COMB 2 REF 2 SENS 3 VIG 2
CBT 2 COM 4 CRE 3 HAB 2 NAT 2 TEC 1 SAV 3
VOL 5 INS 3 SEN 4
Vie 12
Équilibre 3
Formes animales : toutes
Dons : Transformation animale 4, Reconnaissance 4, Double Vue 3, Charme 3, Illusion 2, Empathie animale 2, Projection 1, Osmose 3, Pouvoir de l'Ombre 2, Pouvoir de la Lumière 3, Inspiration 1, Marcheuse des rêves 2, Faiseuse de rêves 2, Maître des rêves 1.
Compétences : Boniment 3, Combat avec couteau 2, Déguisement 3, Discrétion 3, Éloquence 4, Équitation 3, Tir avec pistolet 1.
Talents : Surprendre 3, Influencer 3, Mentir 2, Séduire 3, Observer 2, Esquiver 2, Attaquer 3.

▶ Eugène

Journaliste fugitif, membre de la Caravane. Chevalier de la Lune encore amnésique.
CHA 2 COMB 2 REF 3 SENS 2 VIG 3
CBT 2 COM 3 CRE 2 HAB 2 NAT 3 TEC 2 SAV 2
VOL 3 INS 2 SEN 1
Vie 6
Équilibre 5
Formes animales : chat noir, hibou.
Dons : Transformation animale 2, Reconnaissance 1, Double Vue 1.
Compétences : Boniment 2, Chasse 2, Combat avec épée 2, Discrétion 1, Équitation 1.
Talents : Esquiver 1, Attaquer 2, Influencer 2.

▶ Les sans-culottes

Exécutants très motivés, parfois trop zélés.
CHA 1 COMB 4 REF 2 SENS 3 VIG 3
CBT 2 CRE 1 COM 1 HAB 3 NAT 2 TEC 3 SAV 2
VOL 2
Vie 6
Compétences : Combat avec lance 2, Tir avec pistolet 2.
Talents : Impressionner 1, Surveiller 2, Observer 2, Esquiver 2, Attaquer 3, Résister 1.
Ils sont armés de piques et de pistolets.

▶ Le commissaire de la République

CHA 3 COMB 3 REF 2 SENS 3 VIG 2
CBT 1 CRE 1 COM 4 HAB 2 NAT 2 SAV 3 TEC 2
VOL 3
Vie 4
Compétences : Combat avec épée 3, Éloquence 3, Équitation 2, Tir avec pistolet 2.
Talents : Surprendre 1, Influencer 2, Observer 3, Surveiller 3, Esquiver 2, Attaquer 2.
Il est armé d'une rapière et d'un pistolet à un coup.

En effet, après quelques lieues parcourues sur une route presque déserte, les baladins approchent d'un relais. L'endroit semble tout à fait calme et accueillant, quand soudain, surgissent des soldats avec à leur tête un de ces fameux commissaires que les Questeurs commencent à bien connaître. L'escouade se déploie, tandis que l'officier fait signe de s'arrêter. La fouille est inévitable, mais ne semble pas être le principal objectif. Le commissaire va droit vers l'Initié. Selon lui, la Caravane abrite de dangereux traîtres sous le coup d'un mandat d'arrêt... Lorsque le Veneur s'approche, le visage du commissaire se durcit, il fait signe à ses hommes en aboyant un ordre : « En voilà un ! Saisissez-vous de cet homme ! » La stupeur est à son comble. Au cas où quelqu'un tenterait de s'interposer, les soldats n'hésitent pas à faire usage de leurs armes. De toute façon, le Veneur reste impassible et adresse à tous des signes d'apaisement. Il se voit lire le mandat selon lequel il est accusé d'intelligence et de complicité avec les félons !
En fait, lorsqu'il a recueilli Eugène, celui-ci fuyait déjà les autorités. Par la suite, la Garde a mené son enquête et plusieurs témoignages ont permis de déterminer qu'un mystérieux homme en noir avait aidé le fugitif. Les recherches suivant leur cours, le rapprochement a été fait avec le meneur de l'étrange caravane qui a quitté précipitamment Paris la veille. Certains ne manqueront pas de s'interroger sur la passivité du Veneur, mais celui-ci a suffisamment confiance en ses pouvoirs et ses contacts pour assumer une arrestation même en ces temps troublés. De plus – et surtout –, en attirant l'attention sur lui, il écarte le danger qui pèse sur la Caravane, respectant ainsi les règles établies il y a tant de siècles...
De fait, son apparente docilité a calmé l'ardeur des soldats qui fouillaient les roulottes et permis à des Chevaliers de dissimuler efficacement Eugène. Rapidement, le Veneur est emmené dans un fourgon, laissant derrière lui ses protégés en proie à l'incrédulité et à l'angoisse.

Joséphine a disparu !

Une fois le cortège éloigné, l'Initié réunit les baladins, et après une discussion agitée décide d'envoyer un groupe de Chevaliers pour s'enquérir du sort du Veneur. Les Questeurs peuvent bien sûr se porter volontaires... C'est en allant chercher leurs chevaux et leur bagage qu'ils constatent la disparition d'une des bêtes (en réussissant un jet d'Observer à 3R). En cas d'échec, c'est un jeune Chevalier qui mentionnera la disparition. On pourra alors remarquer l'absence de Joséphine, qui a profité de la confusion pour s'enfuir. Une rapide inspection de la roulotte permet de trouver une courte note à l'écriture nerveuse : « Désolée, je dois retrouver Hubert. Sans lui, ma vie n'a plus de sens. »
En effet, Joséphine n'a pas supporté la destruction de son cadre de vie et sa séparation d'avec Hubert. Étrange passion en fait que cette relation. Car la jeune femme n'a pas seulement donné son amour à Dampierre, mais une partie de son Essence même. Ce transfert explique ainsi le fait que les deux amoureux puissent partager leurs rêves. Hubert avait trouvé sa muse, et Joséphine plongeait avec délice dans les songes de son amant. Leur séparation a brisé cette délicate et insolite alchimie, et a mené la jeune femme au bord de la folie. Une seule chose compte désormais pour elle : retrouver sa partie manquante...
Leur double mission connue, les Questeurs peuvent se lancer à bride abattue sur la route. Il serait toutefois illusoire de vouloir rattraper Joséphine, celle-ci a une large avance. Par contre, ils pourront dépasser l'escouade de soldats qui emmène le Veneur. Une action peut être tentée, mais une libération par la force attirerait immanquablement les foudres du Comité de salut public, qui en ferait subir les conséquences à la Caravane. Le fourgon est escorté de dix hommes menés par le commissaire. Quatre sont dans le fourgon, les autres suivent à cheval.

Sur les traces de Joséphine

Une fois arrivée à Paris, la jeune femme se fond dans la foule. Les Questeurs peuvent sans problèmes suivre sa piste, grâce à une forme animale à l'odorat développé, jusqu'à un relais. Par contre, sa trace devient moins nette par la suite. Seul un jet de Sens à 5R permet de la traquer jusque chez elle. Malheureusement, la maison est surveillée par deux gardes. La trace s'arrête là : Joséphine se transforme en corbeau... Grâce à cette forme animale, elle peut se déplacer rapidement et discrètement, tandis que sa maison lui reste accessible ainsi que ses affaires.
Le meilleur moyen de sauver Joséphine est à la fois de surveiller sa maison, où elle revient régulièrement, et de découvrir ce qu'est devenu Hubert Dampierre. Une enquête à la Conciergerie (où l'on pourra apprendre aussi le sort du Veneur) permet de savoir que le malheureux a fait partie d'une charrette de condamnés à mort sans autre forme de procès. Le Comité est en effet bien assez embarrassé par celui de Danton pour s'occuper de juger les « petits traîtres ». En furetant ainsi dans les environs de ce qui est devenu un véritable abattoir, il est possible de retrouver Joséphine.
Celle-ci, visiblement très perturbée, cherche à récupérer la tête d'Hubert qui gît dans un tas de chefs d'autres infortunés. Si les Questeurs essayent de la dissuader d'une telle entreprise, elle restera sourde à tout argument. En fait, l'Essence qu'elle avait offert à son amant est toujours dans cette fameuse tête tranchée et elle tient à retrouver au moins cette partie d'elle-même. Peut-être ses rêves reprendront-ils grâce à ce qui est devenu une source stagnante de rêve ? De toute façon, Joséphine, outre une aide matérielle, a besoin d'une aide psychologique. Dans ce cas, les Chevaliers de la Chimère auront fort à faire pour lui redonner un peu d'équilibre. Vous pouvez leur suggérer de modifier le cadre de son rêve, et ainsi accepter la perte de cette partie d'elle-même qu'était devenu Dampierre. Dans ce cas, reportez-vous au scénario du royaume des Rêves du livre de base pour improviser une incursion dans l'esprit tourmenté de la jeune femme... En cas d'absence d'un Marcheur des rêves, les Questeurs devront tout de même essayer de protéger au mieux Joséphine, quitte à satisfaire à son étrange caprice en attendant de trouver une Chimère compétente...

Et le Veneur ?

Une fois arrivés à Paris, les Questeurs apprennent, après de nombreux palabres, pots-de-vin ou espionnage discret, que leur guide est toujours emprisonné à la Conciergerie. Il est impossible de le rencontrer « officiellement » le jour même. Par contre, le lendemain, ils pourront le voir dans une cellule-parloir, après de nombreuses heures d'attente dans une salle bondée de proches affolés par la vague d'arrestations massives des derniers jours. Lors de l'entretien, le Veneur exigera d'eux qu'ils ne tentent rien, et leur glissera discrètement un pli à remettre à l'Initié en attendant qu'il réussisse à arranger la situation.

Si les Questeurs insistent, ils pourront apprendre, en manipulant ou espionnant les bonnes personnes, que le Veneur sera entendu le lendemain par le Comité. Ils peuvent alors tenter une attaque pour le libérer, dans les mêmes conditions que sur la route mais dans un cadre urbain. Des renforts peuvent être appelés parmi les Compagnons restés dans la capitale, mais ce genre d'exercice est tout de même périlleux et lourd de conséquences !

Épilogue

Quelle que soit l'issue de la fugue de Joséphine, il reste le problème du Veneur. Si les Questeurs ont réussi à le faire évader, il est maintenant activement recherché et la Caravane risque de gros ennuis. Sinon, l'Homme en noir réussira à s'en tirer grâce à ses talents et ses contacts. Qu'on se rassure, il ne sera pas guillotiné ! Par contre, de graves décisions seront prises quant à l'avenir de la Caravane : le Veneur annoncera la triste décision de se disperser… Les temps deviennent trop durs, l'État est désormais centralisé, les Errants deviennent trop agressifs ; maintenir la communauté dans sa forme actuelle est plus un danger qu'une protection. La Quête doit prendre une autre forme…

« Cette révolution n'est que l'avant-courrière d'une autre, bien plus grande qui sera la dernière. » Sylvain Maréchal. Fol espoir ou sombre présage ? Quel avenir attend la Caravane ? Et si tout ce jeu devenait un cauchemar orchestré par l'Ennemi éternel ?… ■

Stéphane Adamiak
illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario Casus Belli pour

In Nomine Satanis

Les escargots meurent debout



Ce scénario est écrit et réalisé pour 4 à 6 **personnages débutants ou expérimentés et un MJ expérimenté**. Cette aventure nécessite de la cervelle pour en venir à bout et une petite dose de muscle si cela tourne mal.

Introduction

Pour le meneur de jeu

Il est bien connu que les démons de *In Nomine Satanis* ne se plaisent pas aux enfers (il y fait soit trop chaud, soit trop froid, et il s'y trouve toujours un supérieur pour vous prendre la tête), alors que la vie sur terre est tellement plus riche en plaisirs divers. Bien sûr, il reste les anges qui sont des empêcheurs de pervertir en rond, mais cela n'assombrit que très peu le tableau. Or, de nombreux démons ne peuvent pas retourner sur terre. Il y a ceux qui sont trop méchants, trop stupides ou trop pervers pour côtoyer le genre humain, ceux qui sont punis pour avoir raté une mission, ou bien encore certains autres dont on a perdu le dossier de transfert. Au total, un paquet de frustrés qui ne demandent qu'une chose : partir de cet « enfer ».

C'est là qu'intervient Bidouille, un démon de Kobal qui se trouva incarné dans une vache, après qu'un sorcier de campagne l'ait par erreur invoqué lors d'une cérémonie de sorcellerie. Bidouille ne fut pas obligé de suivre ses directives, et l'invocateur malheureux se retrouva flanqué d'une vache-démon on ne peut plus embarrassante. On voit déjà le tableau. Mais notre histoire ne s'arrête pas là.

Pour Bidouille, cette invocation « hors norme » fut une révélation, et il décida d'en faire profiter les copains restés bloqués aux enfers… *Kobal style*. Grâce aux pouvoirs du sorcier, il prit contact avec des démons qui n'avaient pas le droit de s'incarner sur terre, se faisant passer auprès d'eux pour un démon de Kronos de grade 3 (pour faire plus crédible), et leur proposa un marché : en échange d'un service futur, il les incarne gratos, *free of charge*, aussi vite que possible. De nombreux démons acceptèrent. Bien entendu, un Kobal reste un Kobal et les démons se retrouvèrent incarnés dans des machines agricoles : moissonneuse-batteuse, tracteur, bétaillère, etc. Légèrement dégoûtés par le marché de dupes dont ils viennent d'être victimes, les démons incarnés pensent avec insistance à se venger du collègue qui les a bousés (bousés ?). Mais ceci est une autre histoire.

Celle qui nous intéresse commence le jour où Bouboul, démon de Baal de triste réputation, quitta les enfers de la même façon que ses petits camarades, séduit par les boniments de Bidouille le démon de « Kronos ». Malheureusement pour lui, et heureusement pour nos PJ, Bouboul était ▷

suivi de près par un paquet d'Andromalius chargés de l'obliger à se tenir à carreau (Bouboul est stupide, violent et pervers). Les cafteurs y allèrent de leur rapport à leur supérieur, et en faisant quelques recoupements Andromalius (*himself*) remarqua que depuis peu six démons s'étaient incarnés sans autorisation. Vapula fut convoqué d'urgence et, grâce à son vérificateur de mouvement translateur, parvint à déterminer que les six fugitifs s'étaient incarnés dans le petit village français de Vellexon, en Franche-Comté. Il ne restait plus alors qu'à y envoyer un petit groupe « d'investigateurs » pour voir de quoi il retournait.

Pour les personnages

Les personnages sont convoqués dans une boîte de nuit désaffectée dans la banlieue sud de Paris, non loin de Créteil. Le *Terminus* n'est plus qu'un amas de tôles tordues et noircies après qu'un incendie s'y soit déclenché. Les PJ y retrouvent un démon en costard gris trois pièces, totalement assorti à l'endroit où il est assis (une pile de morceaux de béton). Il est équipé d'un stylo Mont-Blanc et d'une mallette marqués des initiales AN. C'est Andromalius lui-même bien entendu, mais il ne le dira jamais officiellement. Il se contentera certainement d'y faire allusion.
Telle qu'elle est décrite, la mission qu'il leur confie est simple. Le prince-démon remet aux PJ la fiche signalétique de six individus peu recommandables, qu'il faut retrouver et « tuer ». En fait, qu'il faut renvoyer aux enfers puisque ce sont tous des démons. Andromalius précisera que ces individus se sont incarnés sans autorisation et qu'un « plus » de la mission serait de découvrir comment ils ont fait.
Les fiches sont plutôt succinctes puisqu'elles ne contiennent pas les descriptions physiques des démons (personne ne sait dans quel corps ils sont rentrés). On trouve donc :

- **Bouboul**, démon de Baal de grade 3. Très violent, très pervers et très puissant (on ne le dira jamais assez). A consommer avec modération. Interdit de séjour sur terre pour destruction massive d'êtres humains. Attention, Bouboul n'hésitera pas à tâter du PJ si ces derniers s'approchent trop de lui.
- **Nestor Burnou**, démon de Kobal sans grade. Faible puissance, même pas drôle. Interdit de séjour sur terre pour bêtise aggravée.
- **Glapi**, démon de Caym de grade 1. Totalement stupide et incompétent. Interdit de séjour sur terre pour avoir raté quatre missions consécutives.
- **Goum**, démon d'Haagenti de grade 2. Plus malin et plus intelligent que les autres. Interdit de séjour sur terre suite à une altercation avec Andromalius lui-même.
- **Zzzrh**, démon de Belial de grade 1. Interdit de séjour sur terre pour avoir incendié un village entier dans les Cévennes.
- **Aploplo**, démon de Kronos sans grade. Intelligent et pondéré (donc très dangereux). Interdit de séjour pour avoir créé une faille temporelle grave.

Les personnages trouvent aussi dans la grande enveloppe contenant les fiches, les papiers et les clefs d'une voiture de location. Ils disposent aussi d'une carte routière qui leur indique comment se rendre à Vellexon. Il suffit de prendre l'autoroute du sud, sortir à Dijon, se rendre à Gray puis continuer sa route jusqu'à Vellexon. On est en pleine campagne française, éloigné de toute civilisation (enfin presque, la gendarmerie la plus proche est à quelques kilomètres, alors attention aux exactions en tous genres).

Vellexon

Les personnages devront d'abord, pour se faire accepter dans le village, s'inventer une raison d'être là. Inutile de se faire passer pour des détectives ou des journalistes : les portes se fermeront encore plus vite qu'elles se seront ouvertes. Par contre, se faire passer pour des touristes est la façon la plus facile de discuter avec les autochtones. Ces derniers aiment les touristes, à qui ils peuvent vendre n'importe quel produit de la ferme à un prix défiant toute concurrence. Mais il reste encore à trouver où sont les démons incarnés sans autorisation (s'ils sont encore là!). D'après le rapport, Bouboul s'est incarné il y a déjà une semaine et le village semble encore intact. C'est bon signe.

Où sont les démons ?

Bonne question ! Nous avons dit que ces démons étaient incarnés dans des engins agricoles. Il serait plus exacte de dire qu'ils sont tous à l'intérieur de machines roulantes. Étudions-les donc en détail.

- **Bouboul** est incarné dans une moissonneuse-batteuse. Heureusement pour Vellexon, ce n'est pas encore la période des moissons et pour l'instant l'affreux est coincé au fond d'un hangar.

Précisons dès maintenant que tous les démons incarnés dans les machines ne peuvent utiliser normalement leurs pouvoirs que quand l'engin est en marche (mais ils ne peuvent pas contrôler le conducteur).

- **Nestor Burnou** est incarné dans la mobylette d'une vieille bonne femme. Il est donc relativement souvent en mesure d'utiliser ses pouvoirs. Heureusement que c'est le démon le moins dangereux du lot.
- **Glapi** est incarné dans une bétaillère qui est utilisée une fois par semaine. Pas de quoi fouetter un chat (ah ! ah ! ah !...).
- **Goum** est incarné dans la camionnette du boulanger du village. Il est donc en mesure d'utiliser ses pouvoirs tous les jours (et il ne s'en prive pas d'ailleurs).
- **Zzzrh** est incarné dans la camionnette des pompiers volontaires du village. Heureusement, le véhicule est en panne depuis plusieurs semaines et se trouve chez le mécanicien du village.
- **Aploplo** est incarné dans un tracteur agricole utilisé tous les jours par son agriculteur de propriétaire. C'est certainement le démon le plus apte à intervenir dans ce scénario.

Pour clore le tableau, n'oublions pas que Bidouille est incarné dans une vache, amoureusement appelée Sharon, appartenant au mécanicien du village. Ce dernier n'est autre que le sorcier responsable de toute l'affaire.
La façon la plus logique de localiser les démons est de découvrir le vrai rôle du mécanicien et ensuite de détruire tous les véhicules qu'il a réparés dernièrement (en effet, tous les réceptacles utilisés pour incarner les démons ont été réparés dans son atelier). Mais c'est bien plus facile à dire qu'à faire.

Les événements

Au départ, le village sera calme, comme toutes les petites bourgades de Franche-Comté. Les personnages pourront donc enquêter à loisir (mais discrètement). Ils ne peuvent rien découvrir tant que le premier événement n'a pas eu lieu pour leur mettre la puce à l'oreille. Ce qui ne va pas tarder.
Tout d'abord, c'est la mobylette de la Cunégonde qui se mettra à fendre l'air à vive allure. Quand je dis vive allure, il faut comprendre que grâce à son pouvoir de Vitesse, Nestor peut lancer l'engin à plus de 90 km/h. Il passera à deux reprises devant les PJ, tandis que Cunégonde, terrifiée, se contentera de hurler de la plus sinistre façon. Si les personnages tentent de rattraper la villageoise avant qu'elle n'arrête sa mobylette, elle se plantera après un beau vol plané et ne pourra pas être interrogée avant sa sortie de coma, plusieurs jours après l'accident (et certainement plusieurs jours aussi après la fin du scénario). Si les personnages attendent que Cunégonde ait arrêté le véhicule de son plein gré, ils pourront l'interroger relativement facilement. Tout ce qu'elle sait, c'est que son deux-roues est bien plus rapide depuis qu'elle l'a donné à réviser chez le mécanicien du village.
Quelques heures plus tard, les personnages pourront assister à un spectacle quelque peu surprenant. La camionnette du boulanger passe dans les rues et va se garer sur la place de Vellexon. Les villageois viennent y acheter leur pain et des pâtisseries. Ce qui est notable, c'est qu'ils achètent chacun plus de dix pains et pas loin d'une vingtaine de gâteaux. On pourrait penser qu'il s'agit de familles nombreuses, s'ils ne dévoraient goulûment leurs achats sur place, avant même de rentrer chez eux. Les enfants se gavent de bonbons et s'en rendent malades. C'est bien entendu Goum qui utilise son Contrôle des humains pour organiser une véritable orgie de bouffe dont les victimes ne garderont aucun souvenir (juste une sacrée crise de foie). Si les personnages interrogent les témoins qui n'achètent rien, ils apprendront que ce petit manège se répète depuis au moins cinq jours. Certains enfants et mères de famille sont d'ailleurs déjà alités, victimes de terribles indigestions. Quant au boulanger, il ne comprend pas pourquoi ses ventes ont quintuplé du jour au lendemain. Quel jour d'ailleurs ? Il ne s'en souvient plus, mais si on trouve un moyen de lire dans son esprit, on retrouve une date approximative : il y a environ six jours, juste après que sa camionnette ait été réparée par le mécanicien du village.
Tout ça devrait inciter les personnages à redoubler d'attention. Très clairement, le Malin est dans la place, reste à trouver où. Ils devront alors tout faire pour localiser le plus rapidement possible les démons. Dès qu'ils comprendront que leurs collègues sont incarnés dans des machines, le scénario sera presque terminé. Mais il reste du chemin à faire jusque-là.

Le mécanicien

Véritable génie de la mécanique et de la sorcellerie, on peut dire que Marcel est tri-classé Invo-

cateur-Mécanicien-Fermier. Il possède quelques poules, un cochon et trois vaches (dont Sharon). Il travaille la mécanique et la magie au même endroit : dans son atelier. Son matériel de mécanique est laissé à la vue de tous, mais ses ingrédients magiques sont cachés dans sa cave (on y accède par la fosse à huile qui se trouve au beau milieu de l'atelier). Parmi les ingrédients magiques on trouve (en cherchant bien) : une bouteille de champagne, une boîte de caviar, une boîte de foie gras, un fusil-mitrailleur datant de la Seconde Guerre mondiale, un cadavre de chat, une cassette vidéo de Pierre Palmade et un gros réveil. Des personnages particulièrement entraînés devraient y voir des composantes d'invocation. Les autres n'y verront qu'un sacré bordel.

Si on l'interroge, Marcel se contentera de jouer les idiots, renseignant les personnages au mieux de ses possibilités. S'il a des doutes sur eux, il se pressera d'aller dans la grange voisine pour mettre en marche la moissonneuse-batteuse de Bouboul. Ce dernier se fera alors un plaisir de les éliminer. Les personnages devront donc faire bien attention en interrogeant Marcel (pour les plus bourrins, reste encore à le tuer après lui avoir parlé). Si la conversation s'échauffe, Marcel peut se jeter sur le véhicule des pompiers qui trône au milieu de son atelier et en tourner la clef de contact. Même s'il n'a pas de roues et ne peut donc pas se déplacer, Zzzrh peut tout de même utiliser ses pouvoirs pour permettre à Marcel de s'échapper.

Il faut espérer que les personnages auront bien interrogé Marcel avant de le tuer ; n'oublions pas qu'ils ont six démons à identifier et à éliminer. Cela peut se faire dans n'importe quel ordre, même si certains véhicules démoniaques sont plus faciles à trouver que d'autres.

Pour continuer à faire régner le suspens, je vous conseille de faire croire le plus longtemps possible que ce sont les conducteurs des véhicules qui sont possédés, pas les engins eux-mêmes. Avec une bonne dose d'imagination, vous pouvez donner une ambiance particulièrement délirante à l'ensemble.

Comment éliminer les démons ?

Nestor Burnou est incarné dans un véhicule de petite taille et ne devrait pas être difficile à détruire. Je rappelle d'ailleurs que pour éliminer le démon incarné il suffit de détruire le véhicule. Si les personnages n'ont pas encore remarqué la mobylette de Cunégonde, faites-la repasser encore plus rapidement (jusqu'à 120 km/h), afin qu'ils ne puissent pas douter du côté démoniaque de son accélération.

Goum est facilement repérable puisque tous les jours les ménagères viennent se goinfrer chez lui. S'il se sent menacé, il contrôlera ses clientes qui le défendront avec véhémence. Si la mission était confiée à des anges, ces derniers auraient peut-être du mal à repousser les hordes ménagères, mais nous avons affaire à des démons, et le massacre d'une poignée de villageoises ne devrait pas les déranger.

Glapi pourra être interpellé lorsqu'il lâchera sur les personnages une vache énervée ou un troupeau de moutons idiots et débonnaires (grâce à son pouvoir Contrôle des mammifères et des marsupiaux). Mais avant cela, il faudra le repérer parmi les véhicules du village.

S'ils n'ont pas réussi à interroger le sorcier, les PJ pourront entendre des rumeurs à propos d'un fermier qui perdrait ses bêtes avec une rapidité déconcertante.

Une fois le fermier en question contacté, il est facile de lui faire raconter ses misères. En effet, il est exaspéré parce que la porte de sa bétaillère s'ouvre à tout bout de champ et que ses bêtes disparaissent. Précisons que Glapi n'est pas aussi gentil avec les animaux qu'il peut le sembler de prime abord. En fait, il compte bien massacrer les bêtes libérées une fois que le fermier aura décidé d'abandonner le véhicule dans lequel il est incarné. Pour ce faire, il passe son temps à simuler des pannes qui commencent sérieusement à énerver le propriétaire.

Aploplo est le démon le moins puissant des six, mais aussi celui qui est incarné dans le véhicule qui passe le plus inaperçu (au moins en Franche-Comté). Bien sûr, s'il repère les personnages il tentera de les suivre avec discrétion (s'il arrive à fausser compagnie à son propriétaire).

Notons d'ailleurs qu'une fois le contact mis, le démon peut piloter le véhicule comme bon lui semble, si tant est qu'un tracteur sans pilote puisse circuler sans que personne ne le remarque. Il fera donc tout pour aller d'un point à un autre la nuit (ou au moins lorsque les routes ne sont pas trop fréquentées). S'il se fait repérer, il tentera de fuir par les champs (sur la route, il serait trop vite rattrapé par une voiture ou une moto).

Zzzrh est relativement facile à trouver puisqu'il trône dans l'atelier de Marcel. Il peut néanmoins faire des ravages parmi les personnages, puisque ces derniers n'iront sûrement pas imaginer qu'une 4L fourgonnette peinte en rouge puisse leur cracher du feu au visage. Ayant les quatre roues démontées, la voiture ne pourra pas se déplacer durant tout le scénario, et ne devra donc pas tellement intervenir dans l'histoire.

Bouboul est le plus puissant des démons de Vellexon (Bidouille mis à part). C'est aussi celui qui est incarné dans la machine la plus redoutable, un véritable engin de guerre ; il ne reculera devant rien pour détruire ceux qui se placent sur son chemin. En début de scénario, il sera gentiment garé dans une grange attenante au garage de Marcel. Il pourra être mis en marche par Marcel lui-même, si ce dernier se sent menacé par les personnages. Mais s'il est tué avant de pouvoir mettre Bouboul en marche, c'est un fermier qui, faisant un essai de moteur, déclenchera la partie la plus destructrice de l'histoire. La moissonneuse-batteuse devra être jouée comme un être vivant particulièrement vicieux, un peu à l'image de la voiture Christine dans le film du même nom, du camion de *Duel* ou du semi-remorque à tête de diablotin de *Maximum Overdrive*.

Les fausses pistes

Bien entendu, les personnages n'auront pas entièrement les coudées franches pour réussir ce scénario. Les anges ne sont pas très présents en Franche-Comté, mais les gendarmes d'un village proche peuvent intervenir *manu militari* en cas de problèmes. Et si des gendarmes sont tués, l'affaire montera très haut (c'est le cas de le dire) et redescendra rapidement avec une petite section de combat (livrée complète avec ange de Laurent ou de Michel).

Malgré cela, le meneur de jeu pourra placer sur le chemin des personnages nombre de petites fausses pistes qui risquent de faire dégénérer l'ambiance. On peut par exemple imaginer des enfants taggant des slogans démoniaques sur les murs de l'église, ou encore les mêmes enfants volant des cierges à l'intérieur de l'église. Le prêtre lui-même peut laisser penser aux démons que c'est un ange très puissant. En fait, ce n'est qu'un curé mégalomane qui se prend pour un être réellement supérieur. Il ne dispose d'aucun pouvoir et n'a aucun contact avec les forces du Bien.

Dans un autre ordre d'idée, la chronique locale est actuellement défrayée par l'affaire du pyromane de Vellexon. Il a déjà plusieurs granges à son actif et les milices rurales commencent à faire des rondes de nuit, fusils de chasse à l'épaule. Les gendarmes sont aussi très actifs, mais ne font pas de patrouille la nuit (ils viennent interroger les témoins dans la journée). Le pyromane est un jeune désœuvré qui n'a aucun lien avec quoi que ce soit de surnaturel. L'ambiance dégénère d'ailleurs à vitesse grand V si les PJ ne terminent pas le scénario rapidement. Les incendies sont de plus en plus nombreux et les personnages peuvent finir par devenir des coupables rêvés. Marcel, s'il les a repérés, fera d'ailleurs tout pour les faire accuser de ces crimes qu'ils n'ont pas commis (ce sont bien les seuls d'ailleurs !).

Un bon meneur de jeu pourra d'ailleurs rajouter nombre de personnages hauts en couleurs : le chasseur alcoolique (pléonasme !), les piliers de bistrot qui refont le monde à grands coups de rumeurs malsaines au café du coin, la grenouille de bénitier qui épie les PJ, de sales gamins dénicheurs d'oisillons qui suivent les personnages pour leur lancer des pierres, etc.

▷

Conclusion et débriefing

Le but principal de la mission est de renvoyer aux enfers (en un mot comme en cent tuer) les six démons incarnés grâce aux bons soins de Marcel. Des personnages particulièrement efficaces devraient aussi trouver le moyen de découvrir le vrai rôle du sorcier et en profiter pour le tuer. Des personnages encore plus doués devraient faire passer de vie à trépas Bidouille, qui reste tout de même l'instigateur de tout cela. Ce qui nous donne les deux petits tableaux ci-dessous. ■

Croc
illustration : Rolland Barthélémy

Événement : Points

Par démon incarné renvoyé aux enfers : +10
Marcel démasqué et tué* : +20
Bidouille démasqué et éliminé* : +100

Si Marcel et Bidouille sont tués sans raison (sans savoir qui ils sont réellement), aucun point n'est gagné.

Total : Type de victoire

0-50 : Echec ; 51-79 : Victoire normale ; 80 et + : Victoire total



Comment repérer Sharon ?

Bidouille étant relativement difficile à repérer, vos joueurs auront peut-être du mal à réussir une victoire totale. Malgré cela, il est certain qu'un démon incarné dans une vache ne se conduit pas tout à fait comme un bovidé moyen.
Voici donc quelques détails pour repérer Sharon (mais n'oubliez pas, c'est aux joueurs d'être attentifs, pas à vous, MJ, de placer des indices juste sous leur nez).

- Dès que Sharon s'approche des autres vaches du champ, elles fuient à toute patte. Et lorsque le soir, elles sont rentrées à la ferme, elles meuglent de façon inhabituelle (les cris sont plus stridents et surtout ça dure bien plus longtemps).
La raison en est simple : Sharon adore leur donner des coups de corne et de sabot.
- Les gamins du village font un grand tour autour du champ de Marcel lorsqu'ils vont à la pêche. C'est d'autant plus étrange qu'ils passent à travers d'autres champs occupés par des vaches et des taureaux. La raison en est simple : Sharon leur donne aussi des coups de corne et de sabot.
- Il arrive enfin que Sharon joue au morpion avec Marcel. On peut trouver sur la terre meuble du champ des quadrillages et des coups de sabot qui semblent former des ronds et des croix.
Ces marques sont difficiles à repérer autrement qu'en ayant le nez dessus.

LES PNJ

Tous les démons de ce scénario sont décrits avec précision. A vous de modifier leurs caractéristiques si elles vous semblent trop faibles ou trop puissantes par rapport à celles de vos personnages.

▶ Bouboul, démon de Baal de grade 3

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	3	3	2	2	25

Pouvoirs : Art de combat +2 (spécial), Griffes +1 (112), Feu +2 (121), Armure +1 (211), Monomaniaque (634), Dialogue mental +0 (322), Combat (346), Arme de contact maudite (pas disponible, 411), Dents +1 (111), Force +0 (241), Téléportation +0 (331), Détection du futur proche +1 (314), Acide +0 (126), Détection du danger +0 (315).
Talents : Arme de poing +2, Esquive +1, Corps à corps +3.
Équipement : Incarné dans une moissonneuse-batteuse.

▶ Nestor, démon de Kobal sans grade

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	4	3	3	3	10

Pouvoirs : Gag absurde +0 (spécial), Invisibilité +0 (261), Polymorphe +0 (266), Cauchemar +0 (326), Tueur psychopathe (635), Vitesse +0 (334).
Talents : Raconter des blagues +2, Baratin +1, Course +1.
Équipement : Incarné dans une mobylette.

▶ Glapi, démon de Caym de grade 1

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	3	3	2	3	14

Pouvoirs : Transformation +1 (spécial), Vol +0 (332), Griffes +0 (113), Poison +0 (161), Violence (654), Faiblesse +0 (133), Forme gazeuse +0 (263), Caméléon +0 (262), Contrôle des mammifères et des marsupiaux +1 (365).
Talents : Torture +1, Cuisine +1, Esquive +0.
Équipement : Incarné dans une bétaillère.

▶ Zzzrh, démon de Belial de grade 1

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	2	4	3	2	9

Pouvoirs : Immunité au feu (213), Feu +0 (253), Incendie +0 (spécial), Feu +0 (121), Mégalomanie (633), Vitesse +0 (334).
Talents : Lance-flammes +2, Esquive +1, Course +0.
Équipement : Incarné dans une camionnette de pompiers.

▶ Goum, démon d'Haagenti de grade 2

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	3	4	2	2	23

Pouvoirs : Goinfrerie +1 (spécial), Dents +1 (111), Bond +0 (333), Rebond +0 (323), Tic (bégaiement, 616), Volonté supra normale +0 (221), Ruse (345), Griffes +0 (113), Feu +1 (121), Acide +0 (165), Immunité au feu (213), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Régénération +0 (226), Détection du Bien +0 (311), Contrôle des humains +2 (366).
Talents : Cuisine +2, Esquive +1, Corps à corps +1, Discrétion +3.
Équipement : Incarné dans une camionnette de boulanger.

▶ Aploplo, démon de Kronos sans grade

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	3	3	3	8

Pouvoirs : Projection temporelle +0 (spécial), Paralysie +0 (163), Télépathie +0 (321).
Talents : Histoire +1, Géographie +1, Discussion +1.
Équipement : Incarné dans un tracteur agricole de marque Massey Ferguson.

▶ Marcel, mécanicien et sorcier

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	4	1	3	1	1	-

Sorts : Tous ceux qui sont nécessaires pour faire s'incarner des démons sur terre (mais sans aucun contrôle).
Talents : Occultisme +1, Regarder la télé +1, Écouter la radio +1, Parler à son chien +0.
Équipement : Équipement de fermier-mécanicien-sorcier.

▶ Bidouille, démon de Kobal de grade 2

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	4	3	3	3	20

Pouvoirs : Gag absurde +1 (spécial), Invisibilité +1 (261), Polymorphe +1 (266), Cauchemar +0 (326), Tueur psychopathe (635), Vitesse +0 (334), Vol +0 (332), Téléportation +0 (331), Télékinésie +0 (125), Bond +0 (333), Télépathie +0 (321), Langue +0 (112), Sommeil +0 (132).
Talents : Esquive +1, Corps à corps +2, Brouter du foin +1.
Équipement : Incarné dans une vache.

Un verre, ça va ; deux,

EXPLOSIF ! Ce bimestre, l'Encyclopédie lance son plus fin limier, l'ineffable Gwô, sur les traces des cantinas, ces établissements indispensables à tout Mega ou Rebelle en quête d'indicateurs serviables, de divertissements insolites ou d'une pause sur l'impitoyable chemin du sauvetage de l'Univers...

PRATIQUE ! Les meilleures adresses de relais galactiques, spatio-tavernes et clubs stellaires avec leur plan tout-en-noir-et-blanc, leurs curiosités et leurs caractéristiques pour *Mega* et *Star Wars*.

EXCLUSIF ! Découvrez les trouvailles de nos trois nouveaux reporters : des folles inventions de L. M'Henu au club très spécial de Gwenn-AL6, en passant par la surprenante créature de Davchoff Un !

« Gwô, mon bon Gwô, viens ici, je te prie, j'ai quelque chose à te montrer...

— Oui, oui, Maître, j'arrive, je suis làAAAAHHH!!!

— Allons, allons, Gwô, tu ne vas pas t'évanouir pour si peu. Après tout, ce n'est que le déguisement pour ta nouvelle mission : une panoplie complète d'oukrène glaviousant.

— Nom d'un mynock pustuleux ! Entrer dans cette puanteur cauchemardesque, c'est hors de quest...

— Voyons, sois raisonnable, tu sais bien que je dois finir l'attribution des Étoiles MM (Merveilleux Millord) pour finir mon guide des cantinas. C'est le seul moyen de passer inaperçu pour tester en toute impartialité les différentes spécialités. Et puis, c'est moi qui tiens le blaster... »

Où l'on découvre une nébuleuse cantina

Le cargo des limbes

Sledge Fang, mercenaire sur le retour, songeait à la reconversion devant un xérès de Bantha frappé. Soudain, il prit une décision qui allait changer le cours de sa vie : il miserait ses derniers crédits à la Loterie galactique ! Et, bingo, il décrocha le gros lot : une pitoyable corvette corellienne déclassée, criblée d'impacts de laser et gravitant autour d'une géante gazeuse. Une fois à bord de son superbe premier prix, il décida de le transformer en halte luxueuse pour aventuriers galactiques de tout poil : le *Cargo des limbes* était né !

Avant même de poser un tentacule à bord du *Cargo*, vous serez frappés par le spectacle grandiose de cette épave rafistolée baignant dans les lueurs bleuâtres et changeantes de la géante gazeuse qui l'a capturée dans son orbite. Dès cet instant, préparez-vous à entrer dans la légende : Sledge Fang vient vous accueillir personnellement pour vous présenter son domaine entièrement voué au culte des héros de l'Alliance. Tout en discourant sur les exploits d'un certain Ian Solo, il vous guide parmi les holos-3D de Luke, Leia, et sa fantastique collection d'objets personnels censés avoir appartenu aux vainqueurs de Vador. Le Cargo est organisé en trois secteurs : l'Antre jedi (1), aux sombres alcôves noyées dans une brume artificielle et éclairées par des tubes lumineux ressemblant à s'y méprendre à des sabres laser ; le Bar des limbes (2), une surprenante exclusivité du Cargo ; et le Circuit solo (3) pour les amateurs de sensations fortes !

1) L'Antre jedi

(d'après un enregistrement de notre correspondant spécial : Pasmoy L. M'Henu).

« ... Au-delà du sas d'entrée, qui reproduit dans ses moindres détails la cabane de Yoda, j'ai découvert un surprenant espace baigné de brumes artificielles. L'éclairage, diffus et discret, y assure une ambiance quasi mystique. Seul un chemin fluorescent (le Parcours) permet de se retrouver parmi les brumes opaques de la pièce. Les ramifications du Parcours aboutissent dans de petites alcôves, idéales pour les rendez-vous secrets et les transactions illicites. Mais l'originalité de l'Antre réside avant tout dans ses attractions déroutantes :

— Le club de rencontre. Sur chaque table numérotée, une console offre deux types de service : suivre l'holospectacle du jour ou bien converser avec une autre table (en tapant le code du partenaire souhaité, l'intercommunicateur dissimulé dans les tables met les deux personnes en contact télépathique).

— Le Prédimoi. Cette grosse machine NT5 est censée deviner votre prochaine réincarnation (je me suis cependant laissé dire que c'était un attrape-schmorgul...). On peut l'interroger à distance par l'intermédiaire de la console de table.

— Les Focus Cubes. Situés dans une vaste alcôve, ces cubes en plastiglass contiennent un grand nombre d'objets technologiques. Lorsque l'on glisse dix crédits dans la machine, une pince métallique choisit aléatoirement un focus qui a l'amusante particularité de se déclencher au contact de la main du joueur. Mais voyez plutôt : c'est la nature de l'objet, et surtout ses effets inattendus, qui rendent la surprise tota... ».



Hélas, l'enregistrement s'interrompt brutalement ici. Passons donc à la suite, en attendant des nouvelles fraîches de notre vaillant reporter.

2) Le Bar des limbes

Aménagée dans l'ancien poste de commandement du vaisseau, une impressionnante machinerie recueille les émanations issues des franges de la géante gazeuse et les distille pour concocter de surprenants mélanges. Distribués par un réseau de canalisations dans la trentaine de « cocons » translucides qui occupent le centre de la pièce, ces cocktails gazeux sont réputés pour leurs propriétés hallucinogènes. Prenez place, laissez se refermer les parois étanches de votre cocon et respirez lentement les volutes qui l'envahissent, vous comprendrez !

3) Le Circuit solo

Il s'agit d'un labyrinthe de coursives où se déroulent des combats réels ou fictifs (les dommages étant alors enregistrés par des vestes protectrices bardées de circuits électroniques). Au-dessus, un enchevêtrement de passerelles métalliques permet aux spectateurs d'admirer les affrontements.

« Tu vois, mon bon Gwô, je t'avais bien dit que tu passerais incognito.

— Fa, f'est fûr, vénéré Maître. A tel point qu'à peine arrivé, ils m'ont mis dans un labyrinthe où tout le monde me tirait deffus. Ils disaient tous : « Fuper, un oukrène ! Et glaviousant en pluf. Fortez les blafters, on va f'amuser ! »

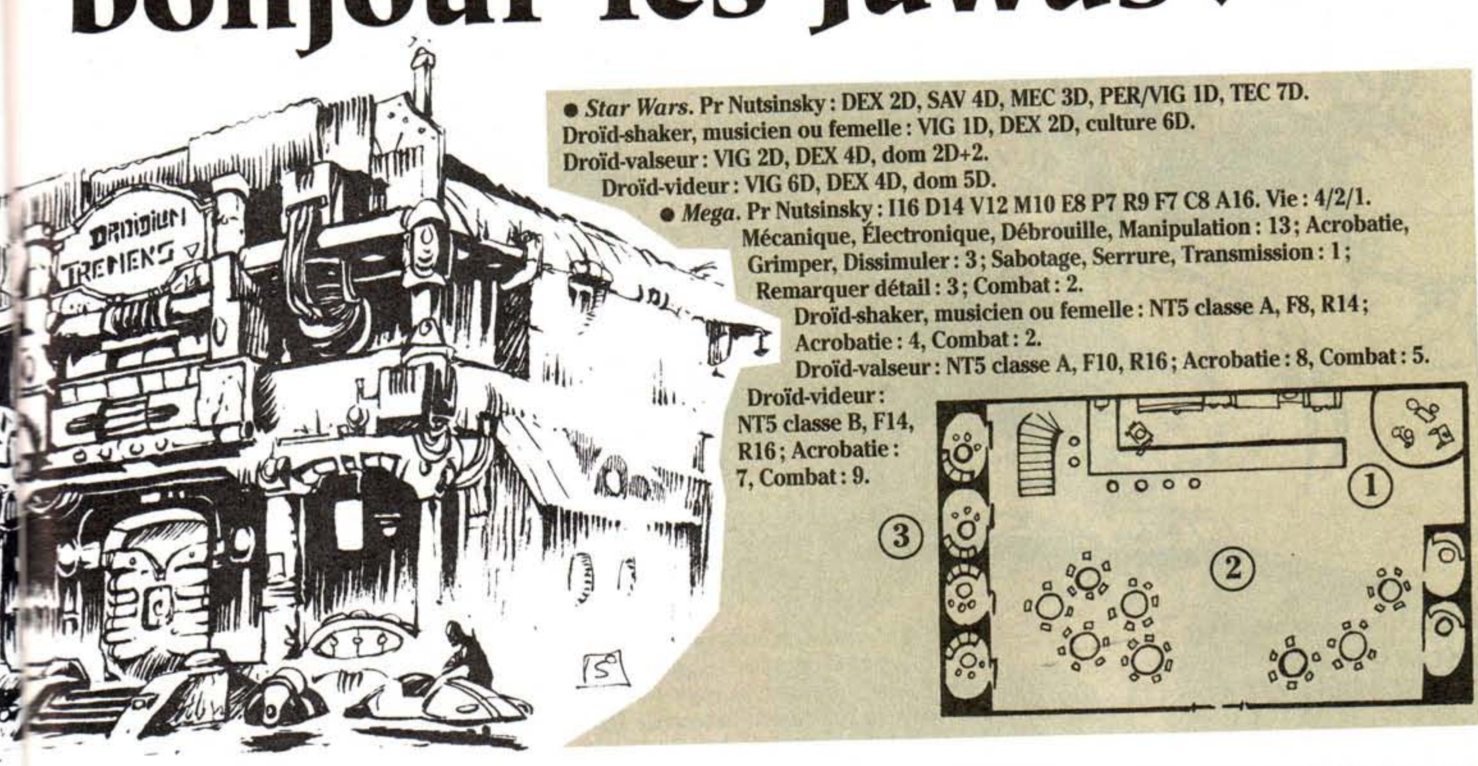
— Sois positif mon bon Gwô, ça a marché, c'est l'essentiel. D'ailleurs, le temps de réparer ton costume et tu repars... »

Où l'on rencontre les huiles du *Droïdium Tremens*

Lorsqu'on est un simple droïd de protocole et que l'on aime s'amuser, il n'y a pas cinquante endroits où aller couler une bielle. Gwen-AL6, de l'archipel d'Hermès (une zone de l'espace criblée de milliers d'astéroïdes servant de refu-

Une aide de jeu pour Star Wars & Mega

bonjour les Jawas !



● *Star Wars.* Pr Nutsinsky : DEX 2D, SAV 4D, MEC 3D, PER/VIG 1D, TEC 7D.
Droïd-shaker, musicien ou femelle : VIG 1D, DEX 2D, culture 6D.
Droïd-valseur : VIG 2D, DEX 4D, dom 2D+2.
Droïd-videur : VIG 6D, DEX 4D, dom 5D.

● *Mega.* Pr Nutsinsky : I16 D14 V12 M10 E8 P7 R9 F7 C8 A16. Vie : 4/2/1. Mécanique, Électronique, Débrouille, Manipulation : 13 ; Acrobatie, Grimper, Dissimuler : 3 ; Sabotage, Serrure, Transmission : 1 ; Remarquer détail : 3 ; Combat : 2.
Droïd-shaker, musicien ou femelle : NT5 classe A, F8, R14 ; Acrobatie : 4, Combat : 2.
Droïd-valseur : NT5 classe A, F10, R16 ; Acrobatie : 8, Combat : 5.
Droïd-videur : NT5 classe B, F14, R16 ; Acrobatie : 7, Combat : 9.

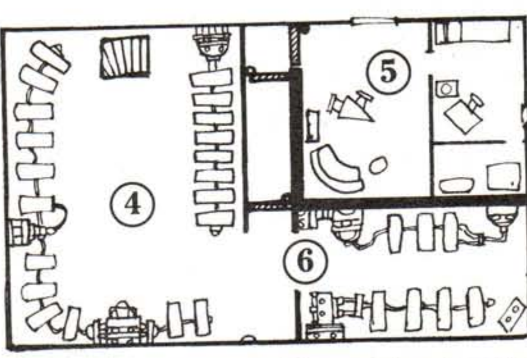
ge à tous les criminels de l'univers ; *cf.* « La loi de l'Entropy » dans CB n° 83), nous écrit pour décrire son repaire favori : le *Droïdium Tremens.*

« ... Ici, la loi n'existe pas. Tous les habitants sont soumis à un ignoble racket organisé par les grands pontes de la mafia interstellaire. Tous ? Non ! Mon concepteur et maître, le célèbre professeur Nutsysky, échappe à cette règle impitoyable. Après avoir été expulsé de son université (classée « ruine historique » depuis sa dernière expérience), cet électronicien de génie a ouvert un bar pour financer ses recherches. N'ayant d'autre endroit pour entreposer ses inventions, il les a empilées à l'intérieur en guise de décoration. Or, les champs magnétiques qu'elles produisent empêchent toute retransmission d'éventuelles caméras ou micro-espions... ce qui n'a pas manqué d'attirer les grosses huiles de la pègre, qui ont pris l'habitude d'y donner leurs rendez-vous importants !

Le professeur est un homme sympathique, qui ne réalise même pas qu'il côtoie les plus grands criminels de l'espace. L'autre jour, je l'ai encore entendu vanter les mérites de son dernier attrape-mynock auprès d'Alkap One, le fameux droïd-assassin.

A propos de droïds, ils sont seuls ici à assurer le service. Au bar (1), de style néo-western, sévit le fameux droïd-shaker T42 (dit « Tea for Two »). Il synthétise couramment plus de six millions de formes de cocktails, mais sa grande spécialité demeure bien sûr le ROM-Coca. Sur la piste (2), l'ambiance musicale est assurée par les inoxydables Rolling Drônes. Vous pouvez toujours y tenter votre chance avec le droïd-valseur, même si ses longs bras décapitent parfois un client ou deux. Pour traiter les affaires discrètes, glissez-vous dans les alcôves privées (3) : vous y serez servis par des droïds en « châssis femelle ». Mais attention, si vous faites du scandale, Bor-X, le droïd-videur, se fera un plaisir de vous expulser. A l'étage, une vingtaine de caissons d'entretien (4) permettent de recharger les batteries et de se connecter pour une somme modique à un programme d'autodiagnostic. En face, jouxtant les appartements du professeur Nutsysky (5), quelques-uns des caissons ont été vidé de leur contenu afin d'accueillir les clients humanoïdes (6) : ceux-ci peuvent y trouver un sommeil réparateur artificiel, ainsi qu'une nourriture équilibrée en pilules multicolores.

« Cette fois, mon cher Gwô, je ne pouvais pas savoir que les droïds-videurs ne supportaient pas les oukrènes.
— Fa vas, v'ais l'habitude...
— Regarde plutôt. Avec ce nouveau costume de flagougna vert, fini les problèmes... »



Où l'on descend un Vert dans un Relais-Rancor

Les Relais-Rancor

Répartis à travers toute la galaxie, ces établissements privés sont réservés aux membres du Club des Prédateurs. Officiellement, il s'agit d'anodines cantinas où se retrouvent tous ceux qui traquent le gibier à poil, à plume ou à tentacule. Officieusement, c'est le rendez-vous de tout chasseur de primes à l'affût d'une nouvelle proie. En effet, les Relais forment un réseau d'information inégalé, et chaque client peut y consulter un fichier très complet de tous les « contrats » en cours. Les Relais proposent même à leurs plus fidèles clients d'alléchants safaris incluant la localisation des proies, le transport et l'équipement en échange de la prime offerte pour la capture : seul le plaisir compte !

Chez Fan'Goriah

Niché au cœur d'une jungle luxuriante sur une planète de faible niveau technologique, ce Relais est l'un des plus réputés chez les chasseurs de primes : la qualité des renseignements que l'on peut y acheter et la personnalité de Fan'Goriah, une splendide Twi'lek qui a « raccroché » les blasters, y sont pour beaucoup. Seuls les habitués peuvent localiser cette cantina entièrement camouflée par la jungle environnante. Construite sur de gigantesques pilotis enracinés dans les sous-bois, elle se divise en trois niveaux. Au sommet, une piste d'atterrissage est masquée par un leurre holographique simulant la cime des arbres. Les membres du Club possèdent un code activant un système de guidage automatique. La cantina elle-même est un étrange amalgame de technologie et d'archaïsmes, aux murs de bambous entièrement recouverts d'armes anciennes et de trophées de chasse. Dissimulée derrière le comptoir d'acajou, une console est reliée en permanence aux autres Relais : de la planète océane Taypho, à Babylon XIII en passant par Tatooïne... Au-dessous, une dizaine de luxueuses chambres « coloniales » attendent les riches clients. ▷



Le gardien caché (une découverte de notre intrépide reporter Davchoff Un)

En cas de grabuge dans l'établissement, il est bien entendu hors de question de faire appel aux autorités. Mais Fan'Goriah a trouvé une excellente solution de remplacement : elle libère son animal préféré, un argstrulll. Cette créature semi-intelligente est originaire d'une sombre planète aux confins de la galaxie, où elle constitue l'espèce dominante. Pratiquant une forme limitée de télépathie, ce redoutable prédateur est aveugle : il traque ses proies en suivant leurs émanations de peur. Le spécimen élevé par Fan'Goriah est tout dévoué à sa maîtresse, qui se plaît à commenter son impressionnant tableau de chasse : l'un des murs du Relais est entièrement tapissé de têtes déchiquetées ayant appartenu aux « clients difficiles ».

« Ah enfin, Gwô, te voilà de retour ! Ôte donc ce costume ridicule à présent, tu répands une odeur épouvantable…
— GRRoOOAR !
— Inutile de chercher à m'impressionner par ces borborygmes puérils et enlève tes griffes de là !
— Salut Maître… Tiens, je vois que vous avez déjà fait connaissance avec l'authentique flagougna qui partageait ma cellule chez Fan'Goriah.
— !!!…
— Bon, il faut que je vous laisse. Ah !, un détail, les flagougnas sont très susceptibles au sujet de leur odeur corporelle.
— Tout cela est un horrible malentendu… Calmez-vous donc, chère créature, je suis sûr que nous al… Au secours !
— RRROOAAAAARRR !… »

Pat & Chris ™
illustration : Thierry Ségur

L'argstrulll

• *Star Wars*. DEX 5D, griffer/mordre/parade/esquive 6D, combat avec la queue 7D, PER 2D, VIG 8D, Vitesse 4D, Taille 2,30 m. Redoutable machine à tuer, l'argstrulll tente par tous les moyens de déchiqueter sa proie : il agrippe sa victime avec ses griffes (Dom 2D+1), essaye de la dévorer (Dom 1D+5) ou de l'écraser avec sa queue (Dom 7D). Il ne peut pas « voir » les adversaires qui n'éprouvent pas de la peur.

• *Mega*. I3, D15, V16, M-, E16, P0, R13, F15, C15, A12. Vie : 12/6/3. Vitesse : 9 m/s (36 m/rd). Esquive : 5. Combat (niv./CA/CD) : Queue : 8/6/3, Patte : 7/4/2, Mâchoire : 4/6/-, Corps : CD2.

Boire & déboires

Cet article n'aurait pas été complet sans un petit tour d'horizon des cocktails les plus célèbres de la galaxie.
Boire un verre coûte « x » crédits (C) ou séguelds (S), et entraîne des effets secondaires si le PJ rate un jet Difficile en Vigueur (*Star Wars* / SW) ou en Endurance (*Mega* / M).
Consommez sans aucune modération, et que la Farce soit avec vous !

1- Les Tauntauns flingueurs.
Une « boisson d'homme », dont on a hélas interrompu la fabrication parce qu'elle rendait aveugle. SW : 150 C, VIG +1D, -1D partout ailleurs. M : 300 S, FOR +4, -4 dans les autres traits. Durée 20 mn.

2- La Gnole 2PP.
Réservé aux droïds, ce cocktail d'huiles de vidange accroît leur adresse au prix de fâcheuses conséquences sur leurs circuits logiques. SW : 100 C, DEX +1D, SAV/PER -2D. M : 200 S, REF +4, INT/PER -8. Durée : 1 h.

3- L'Ivresse des pourfendeurs.
Une liqueur à base de musc de rancor. A ne pas mettre dans tous les gosiers. SW : 300 C, DEX/VIG +1D, -2D partout ailleurs. M : 600 S, REF/FOR +4, -8 dans les autres traits. Durée : 20 mn.

4- Le Poulp Fiction.
Un alcool servi dans une bonbonne où marine une tête réduite de Mon Calamari momifié. Comme dit le slogan : « Secouez-le, secouez-le, sinon le poulpe reste au fond. » SW : 50 C, PER +1, DEX/VIG -1. M : 100 S, PER +4, REF/FOR -8. Durée 10 mn.

5- La Tequila galactiko.
Une boisson fumante auréolée d'éclairs électrostatiques. A réveiller les morts ! SW : 100 C, MEC/TEC +1D, -2 partout ailleurs. M : 200 S, INT/MEN +4, -8 dans les autres traits. Durée : 10 mn.

6- L'Étoile de la Mort subite.
La meilleure bière à l'ouest du système P-Kos ! SW : 50 C, VIG +1, PER -1. M : 100 S, FOR +4, PER -4. Durée 10 mn.

Le bulletin des Reporters transuniversels

Par les poils du grand Barbazûl, l'abondance et la qualité de votre courrier a transformé nos délibérations en véritable torture ! Le choix a vraiment été rude ! Mais, devant vous tous réunis, nous déclarons solennellement que le titre officiel de Reporter transuniversel est attribué ce bimestre à… (roulement de tambour)… Laurent Menu, Gwenaël Le Roux et David Chauvin (tonnerre d'applaudissements) !

Pour ceux qui ont envie de les rejoindre sur le podium, rappelons le principe de notre concours permanent. A chaque numéro, l'Encyclopédie fait appel à des reporters talentueux venus des quatre coins de l'univers : VOUS ! Comment procéder ? C'est simple : vous disposez de 500 à 2000 caractères – soit l'équivalent d'une Tête d'Affiche – pour décrire une nouvelle créature, un objet, un véhicule, une habitation, un piège, une salle, etc. Leurs caractéristiques doivent être fournies et compatibles avec le thème que nous vous proposons à l'avance. Le style d'écriture peut être très simple ou enrobé : c'est l'idée qui, avant tout, doit être originale. Chaque bimestre, le ou les meilleurs sont publiés. En outre, ils reçoivent un diplôme officiel de Reporter transuniversel illustré par Thierry Ségur, et gagnent un abonnement d'un an à Casus Belli (les abonnés gagnent des numéros hors série ou une prolongation de leur abonnement).

Thème du numéro 85 : spécial morts-vivants ! Décrivez-nous les tombes, mausolées, et autres lieux insolites (de la bibliothèque hantée au vaisseau du Hollandais volant), avec leurs occupants, gardiens, pièges ou énigmes pour AD&D et/ou Simulacres.

Envoyez votre reportage et vos coordonnées à Gwô & Millord, Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Attention : pour des raisons de bouclage, vos envois doivent nous parvenir avant le 27 décembre 1994. Pour dialoguer, avoir des précisions, ou tout simplement dire bonjour : 3615 Casus, boîte aux lettres « GM ». A très bientôt !



L'école du jeu de rôle

Interpréter son rôle :
Jusqu'où aller trop loin...

On vous l'a dit dans le numéro précédent : jouer un rôle, c'est bien ! Mais attention aux excès en la matière, car certains rôles, s'ils sont hauts en couleur et mettent de l'ambiance, peuvent également gâcher le plaisir d'une partie... et même aller jusqu'à faire capoter des aventures dans certains cas. Sachez donc ne pas en faire trop...

Qu'est-ce qu'un excès de rôle ?

Tout d'abord, disons clairement qu'il ne s'agit pas de faire une chasse aux sorcières, ou de montrer du doigt les « mauvais » rôlistes. D'ailleurs, un « mauvais » rôliste cela n'existe pas. Il n'y a aucune compétition dans nos rangs, ni échelle de valeur, ni championnat du monde...

Ce qui différentie les rôlistes, c'est essentiellement leurs habitudes de jeu, c'est-à-dire leur perception du jeu de rôle et leur conception du rôle tout court.

Ce sont ces « habitudes » qui font que l'on se « sent » plus ou moins bien autour d'une table, et que les rôlistes se choisissent naturellement les uns les autres pour former des groupes dont tous les membres – tant joueurs que meneur de jeu – ont les mêmes habitudes de jeu.

La notion d'excès de rôle est intimement liée à celle du groupe. En effet, ce qui paraîtra intolérable et sera systématiquement réprimé dans un groupe semblera tout à fait normal, voire encouragé dans un autre. Imaginez par exemple (c'est une caricature) un personnage habitué à « rentrer dans le tas avec force giclées de sang » façon Conan, qui fait irruption dans un groupe privilégiant plutôt la ruse genre Cugel l'Astucieux. Ou le contraire. Eh bien, c'est aussitôt le rejet ! L'incompréhension façon « choc des cultures »...

Il n'y a donc pas d'excès type ou de comportement universellement condamnable. Tout dépend de vous et des personnes avec qui vous jouez.

Quand vous entrez dans un groupe, ou que vous en créez un, pensez à cela et essayez de « sentir » le groupe, de voir si les choses peuvent « coller ». Un groupe de jeu de rôle, c'est avant tout un feeling commun, qu'il soit naturel ou fait de concessions réciproques.

Qu'entend-t-on par aller trop loin ?

Si on se contente de jouer le rôle du personnage trop « discrètement » (une phrase au MJ par-ci, une timide suggestion par-là...), les autres joueurs ne s'en aperçoivent pas. On peut alors passer pour un « sans-rôle ». Pour affirmer le caractère de son personnage, pour qu'il soit perçu tel qu'on l'imagine, il est nécessaire d'exagérer... un peu. Mais une fois que l'on a capté l'attention de l'auditoire, et que le message est passé, il faut savoir ne plus en rajouter sous peine de passer du stade où l'on bouscule le ronron du jeu pour se faire une place, à celui où on se met le groupe à dos... Sachant cela, il est tout de même possible de passer outre, de surenchérir. Passons en revue les types de personnages « qui vont trop loin » les plus représentatifs...

Jusqu'où aller trop loin avec un personnage irritant

A tout seigneur tout honneur, commençons par l'archétype même de l'excessif : l'Irritant. Il y a chez ce type de personnage la volonté de provoquer, volontairement ou non. Imaginez par exemple quelqu'un qui n'arrête pas de se vanter, de dire tout haut et à tout le monde qu'il est le meilleur. Et le pire – c'est peut-être ça le plus irritant – c'est que c'est parfois vrai... Tel est Esmarildàn l'Esbaudissant (avec un accent sur le a de « an », comme il se plaît à le souligner quand il se présente), le « grand » musicien aux multiples talents. A l'entendre, il sait presque tout faire et donne un avis sur presque tout. Et le fin du fin, il aime tellement sa musique qu'il lui arrive d'en pleurer d'émotion... Bref, un monument d'orgueil !

Ce qui évite à Esmarildàn d'être éjecté du groupe, ce qui le rend attachant et drôle, c'est que le MJ lui impose de temps à autre des leçons d'humilité genre pluie de tomates pourries qui font rire tout le monde autour de la table et contrebalancent les excès du rôle. Pensez bien à cela ! Un personnage peut être irritant s'il accepte qu'il y ait, d'une manière ou d'une autre, un retour de bâton administré, soit par des personnages, soit par le MJ et, surtout, s'il sait faire rire.

Si vous n'aimez pas voir votre personnage être humilié, ou si vous n'arrivez qu'à faire grincer des dents et monter les autres contre votre personnage, alors essayez de réprimer son côté irritant, car dans ce cas-là, vous allez vite aller trop loin...

Jusqu'où aller trop loin avec un personnage individualiste

Le jeu de rôle n'est pas un jeu individualiste, c'en est même le contraire. Pour « gagner », il faut être solidaire, s'entre aider. Il faut penser en termes de groupe et donc accepter que les gains éventuels soient répartis en fonction des besoins de chacun et non selon ses propres désirs. Malgré cela, un joueur peut vouloir que son personnage se montre individualiste et se mette donc en marge du groupe. Tel est Al-Khadim, le farouche nomade du désert, solitaire, peu causant, susceptible et jaloux de sa liberté. S'il accepte de se joindre à un groupe, c'est pour une bonne raison (forte récompense, promesse d'obtenir un objet particulier, assouvissement d'une vengeance...). Même dans ce cas, Al-Khadim marque sa différence en restant en marge, mangeant seul, dormant à l'écart, refusant l'amitié de ces compagnons de route. Son chemin n'est pas le même que le leur, il est seulement parallèle...

Un personnage peut fort bien se montrer individualiste s'il ne s'oppose pas au groupe, c'est-à-dire si ses buts sont en accord avec ceux du





…oupe. Il est bon dans ce cas qu'un « contrat » …it passé entre le groupe et l'Individualiste, …çon « aide-nous à trouver le trésor et tu pour…s prendre le rubis sacré » et que les différentes …rties le respectent ! Aller trop loin avec ce type … personnage, c'est faire cavalier seul et faire …ncurrence au groupe pour la réussite de …venture genre « si je trouve le trésor, il est à …oi et le premier qui y touche est un homme …ort ». Un personnage individualiste se doit de …ouvoir se débrouiller seul, car en cas de pépin …ne peut pas compter sur une aide spontanée et …apide des autres personnages.

…usqu'où aller trop loin avec …n personnage intégriste

…e jeu de rôle n'est pas seulement fait de rôle et …'ambiance, mais aussi d'une aventure. Il doit y …voir une nécessaire connivence entre les jou…urs et le MJ, afin d'entraîner les personnages …ans le scénario et leur permettre d'arriver au …out. Il arrive parfois que le rôle d'un personnage …ille à l'encontre du scénario, il y a alors conflit …ntre la bonne marche de l'aventure et l'inter…rétation du rôle par le joueur. Imaginez par …xemple un groupe qui, pour obtenir un rensei…nement indispensable au scénario, doit serrer …a main à un elfe. A priori pas de problème, sauf …ue dans ce groupe il y a un nain qui *hait* les …lfes, et refuse tout net de le faire. Situation de …locage type.

…n joueur sensé trouvera toujours un moyen …e transiger avec le rôle de son personnage : …e nain mettra un gant et le jettera juste après …vec une moue de dégoût, ou alors cherchera à …craser les doigts de l'elfe dans sa poigne …'acier, etc.

…u contraire, un Intégriste placé dans cette situa…ion refusera les compromis et préférera sabor…er l'aventure plutôt que de « trahir » son per…onnage. Dans ce cas, il n'y a pas trente-six …olutions. L'Intégriste, par définition, refusant …es demi-teintes, c'est au meneur de jeu de choi…ir : éviter préventivement les conflits (par exem…le en remplaçant l'elfe par un humain) ou aller …usqu'à l'épreuve de force façon « soit tu le fais, …oit tu attends tes compagnons à la sortie ! ». Ce …ui est souvent très efficace !

Comment ne pas aller trop loin avec des personnages duettistes

Autour d'une table, il se trouve toujours deux personnages qui se sentent plus d'affinité l'un pour l'autre qu'envers les autres. Il s'agit parfois de joueurs amis qui ont créé leurs personnages ensemble, ou deux personnages qui se complètent comme par exemple deux guerriers de la même race ou du même clan, un seigneur et un valet, un maître et un apprenti, un elfe et un nain. Il se crée alors, au niveau du rôle, une dynamique entre ces deux personnages qui peut profiter à tous au niveau de l'ambiance. A priori, il n'y a rien de mal là-dedans, sauf quand, refrain connu, on en fait trop. Le problème dans ce cas, c'est que les deux personnages en question n'ont besoin ni des autres personnages, ni du meneur de jeu pour faire du rôle, ils se répondent l'un l'autre, ils s'autoalimentent jusqu'à parfois perdre de vue l'aventure. Dans les cas les plus graves, tout se passe comme si les Duettistes se considéraient comme les seuls « vrais » PJ, les autres personnages n'étant plus à leurs yeux que des PNJ.

Un numéro de Duettistes peut facilement aller trop loin, parce que ces personnages se sentent bien ensemble et que les joueurs s'amusent. A cause de cela, ils ne voient généralement pas la nécessité de se refréner. C'est au MJ et aux autres joueurs de leur faire prendre conscience du problème et, s'ils ne peuvent le résoudre, de faire sortir l'un des personnages duettistes pour casser la dynamique.

Les quatre exemples précédents s'appliquent à des types de personnages. Cependant, les joueurs eux-mêmes peuvent devenir excessifs dans leur rôle, même avec des personnages normaux. C'est par exemple…

Jusqu'où aller trop loin quand on est un joueur envahissant (dit aussi « continu »)

Être envahissant, pour un joueur, c'est monopoliser le temps de jeu, faire de grands discours, s'écouter parler, fourrer son nez partout, prendre souvent le MJ à part pour des aventures extra scénario, ou encore intervenir à la place d'autres personnages.

Tout cela, le joueur ne le fait pas forcément sciemment. Il y a ceux qui, pris par leur rôle, ne se rendent pas compte qu'ils font quasiment l'aventure tout seuls. Il y a également ceux qui se trouvent malgré eux être envahissants, parce que plus sollicités par le meneur de jeu, ou encore parce qu'ils sont les seuls parmi les joueurs à vraiment jouer un rôle.

C'est par exemple le voleur qui, parallèlement à l'aventure, monte de toutes pièces un cambriolage, ou bien le personnage qui cherche à séduire toutes les femmes un tant soit peu jolies qu'il croise, ou encore celui qui est érigé en porte-parole par les autres personnages, soit qu'ils ne se sentent pas à l'aise dans les épisodes de pur roleplaying et donc les déléguent à l'Envahissant, soit qu'ils aiment assister à ses performances.

Avec ce type de situation, il n'y a excès, et donc le joueur ne va trop loin, que si les autres joueurs se sentent lésés. Dans tous les cas, cette situation nécessite un rééquilibrage du temps de jeu entre les personnages, afin que tous les joueurs puissent avoir l'occasion de jouer. Le meneur de jeu peut bien sûr s'en charger, en contrôlant les temps de parole et en réfrénant les ardeurs de l'Envahissant. Mais ce rôle peut aussi bien échoir à l'Envahissant lui-même ! Ce dernier peut alors utiliser ses facilités pour le rôle pour inciter les autres joueurs à se « lancer », en plaçant leurs personnages dans des situations propices au rôle, genre : « J'ai dit à la serveuse que tu étais un séducteur exceptionnel, elle demande à voir, maintenant à toi de jouer ! » L'ex-Envahissant peut ainsi avoir un rôle dynamique dans la partie, se tenant en retrait, quitte à reprendre le devant de la scène à l'occasion, jouant l'entremetteur pour les personnages dont les joueurs sont moins expansifs ou plus timides.

Jusqu'où aller trop loin avec un personnage alternatif

Face à l'Envahissant/Continu, il y a l'Alternatif ! Ce type de personnage se caractérise par un rôle à éclipse, genre un quart d'heure intensif autour de la table et autant dans la cuisine à se ▷











Glossaire

Termes génériques

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont donnés dans nos Épreuves du feu).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se déguisent et jouent « en situation » des aventures).

JdP : Jeu de plateau (jeu de société à thème stratégique ou de simulation).

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème où un meurtre fictif est commis, et que les autres participants doivent élucider).

PJ : Personnages joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages Non joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant les grandeur-natures.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Termes propres à des jeux de rôle

Dom. : Dommages, ou dégâts (indique les dommages causés à un adversaire, en général en terme de points de vie).

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionner les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50…)

Paladin : Type de personnage du jeu AD&D, l'équivalent d'un preux chevalier.

PV ou PdV : Points de Vie (mesure la vitalité du personnage).



faire un sandwich ou au téléphone avec sa petite copine. Le problème de l'Alternatif est qu'il n'est pas à ce qu'il fait, ou du moins pas entièrement, ou bien qu'il n'arrive pas à maintenir son attention. Si, de son point de vue, la partie est satisfaisante, pour les autres participants la perception peut être toute autre. Quand cela va trop loin, l'Alternatif agit comme un briseur d'ambiance, son inconstance et les résumés qu'on est obligé de lui faire empêche les autres joueurs de se concentrer pleinement. C'est exactement comme s'il suivait de loin un match de foot en se renseignant de temps en temps sur le score…

L'Alternatif signifie plutôt un manque qu'un excès de rôle, mais il est tout aussi dommageable à la partie. La solution est simple : une plus grande attention. Il ne s'agit pas d'interdire aux joueurs de se lever de table, mais de limiter les absences, quitte à ménager une pause collective pour satisfaire l'Alternatif…

Le rôle du meneur de jeu

Justement, parlons-en un peu du rôle du meneur de jeu. En la matière, il fait office d'arbitre et ce n'est pas une tâche facile. Il donne le ton général. S'il se montre trop laxiste, il laisse la porte ouverte à tous les excès. S'il se montre trop dur, il étouffe ses joueurs. Dans tous les cas, sa tolérance tient lieu de jurisprudence. A lui de trouver le bon dosage, ce qui est affaire de feeling.

D'une manière générale, il doit renvoyer la balle à un personnage tant qu'il juge que cela apporte quelque chose à la partie ou (il faut être particulièrement attentif !) tant que les autres joueurs ne décrochent pas…

Il est également important de discuter à la fin de la partie avec les joueurs, notamment s'il y a eu des excès, et surtout si le ou les joueurs en cause n'ont visiblement pas conscience d'être allés trop loin. Cela dans un esprit de conciliation et d'apaisement genre « tu vois, ça c'était bien et tout à fait dans la ligne de ton personnage, mais à mon sens tu n'aurais pas dû continuer, c'était inutile et cela nous a entraîné bien trop loin… »

Mais jusqu'où vont-ils s'arrêter ?

Que tout ceci ne vous empêche pas de donner à vos personnages des rôles hauts en couleur. Ce n'est pas parce que l'Irritant, l'Individualiste, l'Envahissant ou l'Intégriste, peuvent mener à des excès qu'il faut absolument éviter de les jouer. Au contraire ! Jouer un rôle c'est justement savoir doser… et donc sentir jusqu'où aller trop loin !

Pierre Lejoyeux
illustration : Didier Guiserix

Vous n'êtes pas tout seuls !

• Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.

• Dans chaque numéro de Casus Belli l'encart scénario propose une aventure plus spécifiquement destinée aux meneurs de jeu et joueurs débutants. C'est un vrai scénario, mais volontairement dirigiste (linéaire) et épuré d'un maximum de « pièges » pour faciliter le travail du MJ. Repérable à son label Destination Aventure.



Sujets abordés dans les précédents numéros

- Comment choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Comment lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, une mini aventure (n° 80)
- Comment impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)
- Construire son rôle (n° 83).



Spécialiste

de la réplique d'armes anciennes



14, rue des Ecoles
75005 Paris
Tél. : (1) 43 54 33 46

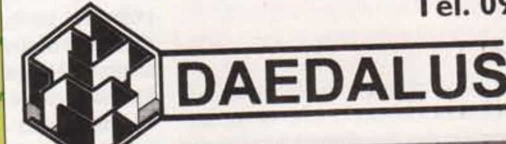


BELGIQUE

Jeux de Réflexion & Jeux de Rôle
Wargames & Figurines
Jeux de Cartes & Tarots
Puzzles & Casse-tête

BRUXELLES	CHARLEROI
Galerie du Cinquantenaire	33, rue de la Régence
32, avenue de Tervueren	Tél. 071-31.19.55
Tél. 02-734.22.55	

& maintenant... à **GAND-GENT**
CENTRUM
4, Korte Kruisstraat
Tél. 09-233.84.84



& aussi... Vente par correspondance.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

AGAMANOR

TEE - SHIRTS
SWEATS.....
SYMBOLES
MOYENÂGEUX
ENTRELACS
CELTIQUES
RUNES,
SIGNES.....
CATALOGUE GRATUIT



AGAMANOR
BOITE POSTALE 07
94 221 CHARENTON CEDEX
TEL : 16 (1) 45.18.55.15



Société Anonyme
ZONING DE BIRON, N° 3 - 5590 CINEY
Tél. : 083 - 21.64.80

BELGIQUE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

LISTES GRATUITES SUR DEMANDE

Ouvert du lundi au jeudi de 9h à 12h et de 13h à 18h.
Le vendredi de 13h à 18h 30 et le samedi de 10h à 17h.
Congés annuels du 28.07.94 au 11.08.94 inclus.

Le mini magazine



Les différentes familles d'esprits

Pour cet article, nous nous contenterons d'évoquer les grandes catégories d'esprits, sachant que vous pourrez détailler vous-mêmes chacune d'elles.

Les lamies

On les appelle aussi vampire, succube, muse, suivant leurs affinités. Ce sont des êtres qui ont besoin de percevoir des émotions à travers un être humain. Elles l'investissent donc et lui donne des capacités visant à lui faire découvrir la mort, la haine, l'amour, l'art, dans des formes exacerbées. Le possédé devient alors un « artiste » particulièrement doué dans le domaine concerné. Mais dès que la lamie l'abandonne, ou qu'il ne la nourrit plus, elle le laisse dans un état de manque chronique.

Les esprits-totems

Ces esprits sont souvent liés à des dieux animaux ou païens. L'exemple le plus fréquent est fourni par ces tribus d'hommes-lions, d'hommes-jaguars..., qui passent un pacte avec l'esprit totémique pour bénéficier de tous ses attributs. Évidement, ce lien se paye aussi, et plus le totem est primitif, plus le mode de paiement l'est également.

Les âmes des morts

Peu puissants, ces esprits sont les âmes de ceux qui sont restés coincés, après la mort de l'humain qui les abritait, entre la terre et un autre « ailleurs ». On les désignera sous le terme générique de fantômes. Ils « hantent » les humains qu'ils rencontrent pour essayer de regagner le monde des vivants (ce qu'ils ne pourront jamais), pour se venger de ceux qui sont restés sur terre (quête vaine, mais fréquente), ou aider des humains (cas extrêmement rare de la « bonne action » qui leur permettra de partir « ailleurs »).

Comment se faire posséder

Les lamies

Attirer leur attention. Les lamies étant voraces de sensations, elles auront tendance à aller d'elles-mêmes vers les sujets qu'elles sentent prometteurs. Mais des manifestations excessives, comme des orgies, des happenings artistiques, peuvent les attirer. Elles entreront alors en contact avec le futur possédé par le biais du rêve, lui promettant ce qu'il désire (célébrité, richesse, amour...) s'il se laisse investir. Comme les vampires de la légende, une lamie ne peut posséder un humain de cette manière que si celui-ci le désire. Elle peut également avoir plusieurs « victimes » en même temps, car elle ne se fixe pas dans le corps de celui qu'elle visite.

Objets et lieux « magiques ». Lorsque l'humain qu'elles possédaient meurt, certaines lamies entrent dans une sorte de stase et restent liées à un lieu ou à un objet. Si quelqu'un utilise l'objet, ou exerce une certaine activité dans le lieu, c'est comme s'il acceptait d'être possédé. La lamie se réveille et investit son nouvel « époux » (terme approprié car de nombreuses lamies se mettent en stase dans un anneau). Dans ce cas, la lamie aura du mal à avoir plusieurs hôtes.

Esprits-totems

Invocation temporaire. Les tribus sauvages connaissent les chants et les danses qui appellent les esprits-totems, dieux ou loas (pour le vaudou). L'attention de l'esprit en question est capté par le chant, et il investit le corps du prêtre ou du guerrier qui l'invoque. Son action dépend de sa nature (l'esprit-lion donnera force et rapidité, le loa des carrefours fournira des conseils avisés). L'incarnation dure un certain temps, au-delà duquel l'esprit quitte l'humain et le laisse à bout de souffle.

Lien définitif. Un humain peut vouloir se lier définitivement à un esprit-totem. Cela nécessite généralement une cérémonie, au cours de laquelle on tatoue les symboles du totem sur son corps (les scarifications sont également très efficaces). L'humain acquerra définitivement certains pouvoirs de son totem, mais de façon moins forte que par une invocation temporaire. Ce genre de lien est souvent pratiqué lors de la cérémonie initiatique qui marque le passage à l'âge adulte.

Fantômes

Mauvais endroit. Certains endroits sont « remplis » de fantômes, et le simple fait de s'y promener peut les faire s'attacher à vous. Parfois, c'est la pratique mal maîtrisée d'actes magiques sur des sanctuaires qui les attire. De nombreux nécromants sont donc infestés de fantômes (infesté veut dire hanté par une nuée de fantômes).

Envoûtement. Les sorciers peuvent obliger des fantômes à posséder des humains. Pour un envoûtement classique, il faut qu'ils possèdent une « relique », c'est-à-dire une composante organique de la cible à envoûter (ongles, cheveux, sang...). Sinon, il existe ce que le vaudou appelle « l'envoi de morts », qui consiste à préparer un piège avec de la terre provenant d'un cimetière. La personne qui touchera ou tombera dans ce piège sera alors infestée de fantômes.

Les avantages

Si le diable n'était pas séduisant, qui en voudrait ?

Les lamies

L'avantage d'être possédé par une lamie est manifeste, l'hôte devient alors un artiste hors pair. De plus, sa résistance aux maladies et au vieillissement est augmentée. Exemple : On peut supposer que Cyrano de Bergerac (poète et guerrier), Baudelaire (poète maudit), avaient pour « maîtresse » une lamie, qui leur donna une force, une inspiration ou une adresse hors du commun.

Les esprits-totems

Qui a combattu des hommes-lions, des hommes-ours ou des hommes-loups a reconnu la férocité quasi inhumaine qui les menait au combat. Exemple : De nombreuses tribus américaines ou africaines connaissent ce mythe, et même celui du loup-garou peut s'y rattacher.

Les âmes des morts

Il n'y a pas d'avantages connus à être infesté de fantômes. Exemple : Des explorateurs, ayant profané des sépultures, font des cauchemars toutes les nuits, si terribles qu'ils les mènent au bord de la folie.

Les inconvénients

Les lamies

Une lamie demande à être payée en sensations fortes. Elle incitera donc à la débauche, aux combats meurtriers, aux attitudes excessives et autodestructrices (mais la force qu'elle confère à son hôte lui permet parfois de survivre là où un humain normal aurait déjà perdu la vie ou la raison).

Les esprits-totems

S'il s'agit d'une invocation temporaire, les esprits-totems sont très matérialistes et demandent un tribut en rapport avec leur archétype : des vies, du combat, de la richesse... S'il s'agit d'un lien permanent, l'hôte devra désormais vivre comme son totem (ou tout au moins s'en approcher le plus possible). Cette vie n'est pas forcément violente, elle peut être tranquille si tel est l'esprit de l'animal.

Les âmes des morts

Elles ne peuvent pas faire autre chose que tourmenter leur hôte, mais elles le font très bien. La victime est assaillie d'hallucinations (visuelles



du jeu Simulacres

Esprit, vampire, fantôme, tous ces mots ont souvent perdu l'aura de mystère et d'angoisse qui les distinguait auparavant. Cela est dû au fait que l'on rencontre souvent ces entités dans la plupart des jeux de rôle. Et dès qu'on sait qu'un fantôme peut être « tué » à coups d'épée, la peur qu'il suscite n'est pas plus terrible que celle ressentie face à un gros ours.

Nous vous proposons ici d'introduire dans vos campagnes la notion d'esprits qui vivent en marge de notre monde et qui cherchent à s'y nourrir et parfois même à s'y incarner. Heureusement, vous verrez qu'il n'y a pas que des désavantages à cela et, quel que soit votre univers (médiéval-fantastique, horreur ou pirates), savoir qu'il y a « autre chose » que le monde visible y ajoutera de la profondeur.

ou auditives) ou bien fait des cauchemars particulièrement éprouvants. La puissance des fantômes est faible durant la journée, forte durant la nuit.

S'en protéger

Trois protections universelles fonctionnent dans toutes les traditions et tous les univers.

L'eau salée

L'eau salée empêche la magie de passer (c'est un isolant) et les esprits de voyager. Cette protection n'est efficace que s'il y a un grand volume d'eau salée à traverser, et surtout elle évite d'être possédé, mais ne peut rien faire contre un esprit qui est déjà en place. C'est le meilleur moyen de se débarrasser d'une lamie, car c'est un esprit qui accompagne son hôte et non qui vit en lui. Il est donc possible, en passant d'un continent à l'autre, de faire que la lamie ne retrouve pas sa victime (du moins pas facilement).

Le sel pur éloigne également toutes sortes d'esprits, pourvu qu'on le jette sur la forme fantomatique. Le sel inerte (posé sur le pas d'une porte, par exemple) n'affecte que les esprits les plus faibles.

Le fer

Les grandes quantités de fer empêchent les manifestations magiques. Un homme en armure « homard » (comme celle des conquistadores) est bien protégé contre la possession. Par contre, un homme déjà possédé qui met une armure en fer prend des risques. Au mieux, il perd tous les avantages de l'esprit qui est en lui. Au pire, il souffre le martyre, comme si l'armure était chauffée à blanc.

L'alcool

L'alcool est un cas très particulier, car il diminue les défenses des humains vis-à-vis des possessions (d'où les nombreuses libations dans les religions, primitives ou non) et permet de mieux se préparer à recevoir l'esprit. Mais une fois qu'un esprit est à l'intérieur, l'alcool le soûle deux fois plus que l'humain. Ainsi une personne possédée par une lamie et qui veut conserver son libre arbitre devra boire suffisamment pour soûler l'esprit qui l'habite, mais pas trop pour ne pas sombrer dans un coma éthylique. C'est aussi la raison pour laquelle des tribus primitives interdisent l'alcool à leur chaman, car un être qui n'a jamais bu, et ne boira jamais, garde intacte en lui toute la puissance des esprits.

Les autres protections

Selon l'univers dans lequel vous jouez, vous pourrez y introduire des talismans, amulettes et autres wangas qui protègent des possessions. Il existe deux cas dans lesquels cette protection ne sert à rien :
— Quand on accepte de se laisser posséder.
— Quand on pratique une magie puissante dans un lieu rempli de fantômes, ceux-ci profitant de la brèche magique pour infester le magicien.

S'en débarrasser

Quels que soient les civilisations, les univers ou les religions, la notion d'exorcisme existe partout, car la volonté de se débarrasser des esprits est universelle. Quoi que vous choisissiez comme méthode (à vous de l'inventer), elle doit être difficile et longue à mettre en œuvre. D'autant que plus la possession est volontaire (lamies et totems), plus l'esprit est difficilement délogeable. A noter qu'après son départ, le réceptacle perdra tous les bénéfices de la possession, tout en restant souvent psychiquement affecté par l'aventure.

Pierre Rosenthal
illustration : Didier Guiserix

RÈGLES POUR SIMULACRES

Lamies et esprits-totems

Un humain possédé par un esprit (lamie ou totem) perd définitivement 1 point d'Équilibre psychique (EP). Si l'humain perd son dernier point d'Équilibre psychique, il ne devient pas vraiment fou, mais passe totalement sous la coupe de l'esprit qui l'habite. Selon le type d'esprit, les bénéfices qu'en tire le possédé peuvent être choisis dans la liste suivante (vous pouvez en imaginer d'autres) :
— Augmentation d'un talent d'un ou deux niveaux (de 0 à +1, de +1 à +3 par exemple) ;
— Usage double des Énergies (un point d'Énergie donne deux points de bonus au lieu d'un) ;
— Augmentation temporaire des points de vie ou points de souffle ;
— Insensibilité aux agressions physiques (feu, froid) ;
— Don de voyance ;
— Usage ou augmentation des pouvoirs magiques...
En contrepartie, l'esprit exige un paiement (méditation, création d'œuvre d'art, débauche, sacrifice...) une fois par semaine. Si le prix à payer n'est pas accordé, le possédé perd 1 EP.

Fantômes

En cas d'infection de fantômes, 1 EP est perdu temporairement. Il est récupéré quand la possession s'achève. Par contre, chaque épreuve pénible psychiquement, qui serait normalement affrontée avec un léger stress, est susceptible de faire perdre des points d'Équilibre psychique.

Nous avons besoin de vous !

Notre hors-série n° 14 (à paraître en mars 95) sera composé en partie d'une encyclopédie médiévale-fantastique. Si vous avez des desiderata, mais aussi et surtout des propositions en ce qui concerne des monstres, armes, sorts, tribus, n'hésitez pas à nous les soumettre. Les plus intéressantes seront publiées... Pour nous écrire : Casus Belli, Pierre Rosenthal, HS n° 14, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

BIBLIOGRAPHIE

Les lecteurs intéressés se reporteront à deux romans de Tim Powers (chez J'ai Lu) : *Sur des mers plus ignorées* et *Le poids de son regard*. On pourra également lire le roman précédent : *Les voies d'Anubis*, qui, s'il n'a pas grand rapport avec le sujet, est un roman majeur, qui a jeté les bases des deux autres.

Anne Mc Caffrey

Dragon Lady of Pern

Si vous allez faire un tour en Irlande, portez vos pas vers les monts Wicklow, au sud de Dublin. Partant pour un voyage touristique en vélo, je me suis rappelé que Anne McCaffrey, l'auteur de *La ballade de Pern**, vivait justement dans cette région. Fan de ses romans, je brûlais de la rencontrer. Pourvu d'une adresse trouvée sur la couverture d'une ancienne édition, j'ai mené l'enquête sans succès, de tea shop en library, à travers les rues d'une charmante bourgade de bord de mer. Heureusement, en Irlande, le miracle est souvent au rendez-vous. Merci donc à Mrs Mary Hackett, mon ange providentiel du paradis des Bed and Breakfast, qui sut en quatre coups de fil me trouver l'adresse correcte qu'elle m'assortit d'un plan. J'ai donc repris mon vélo, mes quarante kilos de bagages, et je me suis mis en quête de ma « dragon lady ». J'aurais vraiment aimé arriver au hall de la harpiste juché sur le cou d'un grand bronze majestueux, tous les regards posés sur moi et brillants d'envie. La vérité m'oblige à dire que c'est au terme d'une côte un peu raide à mon goût que je suis enfin parvenu devant la grille de Dragonhold Underhill. Pour ce qui est des regards, celui de la jeune femme qui m'accueillit dans la cour m'en dit long sur mon teint cramoisi, fruit de l'effort, et qui m'attirait plus de pitié que d'admiration.
Anne McCaffrey est de nationalité américaine, mais ses racines sont irlandaises. Elle vit maintenant dans le pays de ses ancêtres. C'est peut-être la raison de son hospitalité. Toujours est-il qu'il ne m'a pas fallu longtemps pour être reçu dans sa maison. Je la dérangeais pourtant en plein travail avec un autre écrivain américain, Elisabeth Ann Scarborough. Nous étions assis dans la cuisine, autour d'un coca, en discutant joyeusement, lorsque je pris conscience de ce qu'il y avait là matière à faire une interview de la grande dame. Elle accepta fort gentiment…

ML - Je vous ai dérangées en plein travail. Sur quoi travailliez-vous ?
AMC - Tout d'abord, tu ne nous as pas dérangées. Je reçois toujours volontiers les gens qui ont pris la peine de me trouver. En ce moment, avec Elisabeth, nous travaillons sur une série de trois livres. Les deux premiers, *Powers That Be* et *Powers Line*, sont déjà parus, et le premier l'est même peut-être déjà en français. Le dernier tome, *Powers Play*, ne devrait pas tarder. Il y est question d'une planète intelligente, inhospitalière, que les humains terraforment et colonisent. Bientôt, un groupe à part émerge de la colonie humaine, ceux qui écoutent la planète. Une jeune femme rejoint bientôt, malgré elle, ce groupe mal perçu par l'ensemble de la communauté.
ML - En France, beaucoup de lecteurs connaissent le cycle de *Pern*. On dit que vous n'écrirez plus sur Pern. Est-ce vrai ?
AMC - C'est tout à fait faux. Ce sont des éditeurs qui ont prétendu cela, sans doute pour faire de la publicité, mais ce n'est pas vrai du tout. Je peux même le prouver tout de suite. Voici la jaquette du prochain roman sur Pern. Il s'intitule *Dolphins of Pern*. Il doit sortir en anglais en septembre. Vous le trouverez sans doute assez vite en français…
ML - C'est vrai que les dauphins méritaient quelques éclaircissements. Est-ce que ce sera le dernier ?
AMC - Il me reste encore beaucoup de choses à dire sur Pern. Je pourrais par exemple parler davantage des renégats. Et puis, il y a ce que les chevaliers dragons vont devenir, et bien d'autres choses encore. Pern est vraiment ma création préférée, mon bébé en quelque sorte.
ML - Je connais personnellement quelques créateurs de jeu qui ont caressé l'idée d'utiliser Pern comme base pour un jeu de rôle. Quel est votre point de vue sur les jeux de rôle ?
AMC - Mon fils nous a fait jouer à *Donjons et Dragons*. C'était sympa. Mais quant à savoir si un jour j'autoriserai un créateur de jeu à se servir de Pern pour calquer un système de jeu dessus, la réponse est non, définitivement. Ils peuvent faire ce qu'ils veulent des autres séries, mais je ne veux pas qu'on touche à Pern. Aucun super-héros ne survolera les weyrs, aucun anti-paladin ne viendra forcer les portes métalliques d'un fort pour y semer la terreur. Pern est une création à laquelle je tiens beaucoup, et je veux qu'elle reste mienne. Une fois qu'un jeu de rôle est mis entre les mains des joueurs, l'auteur du jeu lui-même n'en est plus le maître. D'ailleurs, le meneur n'est-il pas nommé « maître du jeu » ? Je n'aurai plus mon mot à dire, et en ce qui concerne Pern, je ne l'admettrais pas.
ML - Savez-vous que Moorcock a vu son *Elric* et son *Hawkmoon* adaptés au jeu de rôle, et que c'est maintenant *Les princes d'Ambre* de Zelazny qui font l'objet d'une adaptation ludique ?
AMC - C'est peut-être bien, mais je doute qu'ils en soient vraiment satisfaits. Lorsqu'on laisse une œuvre littéraire changer de registre, il vaut mieux contrôler les choses. Avec le jeu de rôle, je ne crois pas cela possible. Par contre, nous travaillons sur une adaptation cinématographique du premier livre sur Pern, *Le vol du dragon*.
ML - Un film ? Un dessin animé ?
AMC - Ce sera un film. J'ai déjà réécrit le scénario, et j'en ai confié la première relecture à un Canadien nommé Kari Skogland. Pour le moment, nous cherchons un second relecteur. Il y aura, bien sûr, quelques changements par rapport au roman. Tout d'abord, Fax change de nom. Lorsque j'ai écrit ce livre, les fax n'existaient pas encore. J'étais loin de me douter que tout le monde en aurait un dans son bureau quelques années plus tard. Toujours à propos de Fax, il ne meurt plus dans le duel avec F'lar. Il survit et tient le rôle du méchant de l'histoire. Il sera l'élément de suspens. Enfin, un des points dont je suis très fière, ce sont les effets spéciaux. Pas de dragons en carton pâte. Tu as vu *Jurassic Park* ? Nous allons procéder pour les dragons comme ils ont fait pour les dinosaures. Maintenant, plus rien n'est impossible au cinéma. Je pense vraiment que ce sera formidable.
ML - Quand commence le tournage ?
AMC - Un film, c'est beaucoup de travail. Il faut compter un an à un an et demi pour le tournage. Je pense qu'il sera dans les salles d'ici 1996. Pour le moment, nous sommes encore en négociation pour savoir qui le réalisera.


Photo Laperlier

Le poste de travail de la Dragon Lady de Pern

Anne McCaffrey m'a fait visiter sa maison, où j'ai pu voir de nombreux tableaux représentant les habitants de Pern, et des dragons dans toutes les pièces. J'ai rencontré beaucoup de monde, y compris un bébé et deux chiens. Elle m'a présenté la jeune femme qui s'occupe de ses vingt chevaux, Debh, une grande brune, très mince. Et lorsque j'ai demandé s'il y aurait d'autres livres sur les harpistes, avouant que j'étais tombé amoureux de Menolly en lisant *Le chant du dragon*, elle a souri malicieusement, s'est tournée vers Debh et m'a dit : « Au fait Marc, je vous présente Menolly ! »
J'ai repris ma route, ai vécu quelques aventures passionnantes, et suis rentré chez moi, à regret. Là, j'ai repensé à ma visite à Dragonhold Underhill, aux tableaux, aux dragons. J'ai relu *Le vol du dragon*. J'ai relu les préfaces et les postfaces. Et j'ai ressenti une impression étrange, qui semblerait farfelue à certains, mais sûrement pas aux rôlistes qui sont gens à qui parle l'imaginaire. L'idée m'est venue qu'en fait, Anne McCaffrey avait vraiment été sur Pern, qu'elle avait vraiment rencontré F'lar et Lessa, et que sans doute, elle avait elle aussi chevauché les grands dragons de Pern…

Marc Laperlier

Interview réalisée au printemps 1994.

* *« La ballade de Pern » est éditée chez Presses Pocket; elle contient actuellement onze titres en français.*



La Figurine du collectionneur

Avalyne

10 603

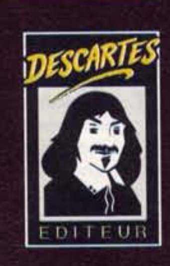
THE LIFE-GIVER

THE STERLING COLLECTION

RAL PARTHA CATALOG 1·9·9·4



Catalogue disponible dans votre boutique de jeu (30F)



Métalliques



Inquisiteur *Mutant Chronicles* *Heartbreaker* — *Voleur de fesses* *Shadowrun* *Ral Partha* — *Deux membres de la Confrérie* *Mutant Chronicles* *Heartbreaker* — *Mage* *Mage* *Ral Partha* — *Franc-tireur* *Mutant Chronicles* *Heartbreaker* — *Clan du loup* *Mutant Chronicles* *Heartbreaker*

Après quelques numéros exceptionnels, la présentation de la rubrique reprend ses marques, et comme Noël approche, les bandeaux sont tous les deux en couleur ! De plus, cette période étant propice aux souliers garnis et aux courriers déraisonnables envoyés à un vieux barbu aussi rouge qu'hypothétique, nous avons pris soin de sélectionner quelques pièces hors du commun.

Nouveautés

Suite à de nombreuses demandes, nous indiquerons désormais le nom des distributeurs des « petites » marques. En effet, responsables de boutiques et passionnés ne savaient pas toujours où s'adresser pour se les procurer.

ARGÖTIK

Après le coup d'essai que constituait la tour modulaire, voilà le coup de maître : un véritable château modulaire compatible avec les plus grandes marques de figurines en 25 mm. Sa qualité est très supérieure aux rares châteaux déjà parus, et son principe modulaire le rend très souple à utiliser. De plus, on peut très bien l'acheter par « tranche », ce qui permet de le peindre à son rythme et d'étaler la dépense dans le temps. En effet, selon votre « gourmandise », votre castel vous coûtera de 400 à 800 F et plus.
Sont pour l'instant disponibles : deux modèles de rempart avec chemin de ronde, un escalier, des coins ronds, une tour carrée, une porte d'entrée et deux avancées différentes. Enfin, de nouvelles pièces devraient sortir prochainement, ce qui permettra d'étendre encore plus les possibilités de constructions différentes.
(Distribué par Hexagonal.)

ARMAGEDDON

Ou le retour de la vengeance du fabricant français disparu. Certains lecteurs se souviendront en effet de cette marque responsable de quelques-unes des plus belles pièces jamais vues en 25 mm, et qui régulièrement, tel un phénix, meurt pour renaître de ses cendres quelques mois (ou années) plus tard.
Premiers bébés d'Armageddon « le retour », deux très belles pièces en résine représentant des démons : Moloch, prince-démon du carnage, qui ferait un très bon balrog, et Morvion, prince-démon de la putrescence, qui doit être le petit frère de Nurgle.
Souhaitons que cette renaissance soit définitive et fructueuse, pour qu'enfin certains modèles annoncés dans ces colonnes, et n'ayant jamais dépassé le stade de la pré-série, soient enfin disponibles.
(Distribué par ADV Concept.)

ASGARD

Cette nouvelle société française, née il y a deux mois à peine, propose des figurines de grande taille en résine. Trois héroïnes sont déjà disponibles : deux dans le style fantasy et une dans le style science-fiction. La gravure est soignée, et le résultat plutôt spectaculaire (voir ci-dessous), avec une inspiration manga très affirmée. On trouve d'ailleurs à son catalogue toute une gamme de robots japonais à assembler, dont la plupart sont des imports inédits ou introuvables.
Trois autres beautés sont prévues avant fin 94 : une femme oiseau, une chasseresse et une vampire (plus inspirée du jeu de rôle que de l'époque victorienne). A l'origine de cette société, et graveur des pièces existantes, on retrouve Philippe Plual, bien connu dans le monde de la figurine, entre autres pour ses réalisations chez Armageddon, et l'élaboration de la rubrique figurine de *Dragon Magazine*.
Notez qu'Asgard peut, sur demande, vous fabriquer une figurine de n'importe quelle taille.
(Asgard se distribue tout seul.)

CAMELOT

Quelques nouveautés sont arrivés d'Espagne : un superbe chariot de la mort conduit par un nécromant et tiré par deux rats géants, de nouveaux barbares, des guerriers et des archers, et deux Vikings dont le comportement semble indiquer qu'il ne reste que peu de sang dans leur alcool ! Ces deux figurines titubantes feront merveille dans un diorama d'auberge, à côté des deux ivrognes de la série Mithril (M 121).
(Distribué par Sud Modèles Diffusion.)

CITADEL

Toute la gamme de peinture Citadel est en cours de renouvellement. La nouvelle collection se décline en boîtes thématiques complétées par une boîte de base. Cette dernière est plus chère que la précédente, mais plus intéressante car contenant deux figurines plastique, un pinceau et un petit guide de peinture pour débutant vraiment bien fait. Il existe des boîtes de complément pour les armées les plus connues, et de nouvelles boîtes paraissent chaque mois.
La boîte consacrée au Chaos de *Warhammer Battle* est enfin disponible, et les figurines correspondantes continuent de paraître. Cependant, aux guerriers du chaos plutôt décevants, vous pourrez préférer un superbe seigneur dragon haut elfe. Toujours de très nombreux orques du côté de *Warhammer 40,000*, ainsi qu'une nouvelle moto-jet eldar en plastique. A quand la réédition des autres véhicules ? Les adeptes de *Man O'War* découvriront de leur côté



photo J.-L. Viau

Ça a le goût du Balrog (erk !), l'odeur du Balrog (pouah !) mais c'est pire : c'est un démon du feu de la nouvelle collection Armageddon.



Cette jeune fille mesure 90 millimètres de haut. Nous ne connaissons pas ses autres mensurations, mais c'est une des premières réalisations de Asgard.



Nain — Harlequin | Orque à la cornemuse — Metal Magic | Elfe noir avec arbalète — Grenadier | Homme-lézard — Grenadier | Nain du Chaos — Metal Magic | Gobelin de Talisman — Citadel | Nain — Harlequin

une nouvelle flotte, celle des nains du chaos, et les joueurs de *Blood Bowl* pourront bientôt organiser une rencontre équipe du chaos contre vaillants (ou suicidaires) humains.
Enfin, dans les mois qui viennent, on va beaucoup reparler de *Space Marine*, puisque la sortie de *Titans Legions*, deuxième jeu de la série Epic, est prévue pour le premier trimestre 95. Certaines figurines sont d'ailleurs déjà disponibles. Et on finira en notant que la nouvelle édition de *Talisman* contient 11 figurines en plastique de belle qualité (voir ci-dessus).

FENRYLL

Peu de nouveautés, mais amusantes : j'ai personnellement craqué pour deux trolls en résine vraiment très réussis, que vous pourrez mélanger sans rougir aux trolls Citadel. Seul regret : ils sont presque aussi chers que ces derniers (mais d'aussi belle qualité).
(Distribué par Hexagonal.)

GRENADIER

Intense période de sieste pour les graveurs Grenadier. Mais vous pouvez vous consoler en achetant le nouveau catalogue et en complétant vos séries manquantes. Profitez-en aussi pour jeter un coup d'œil aux nouveaux décors : des maisons de nains (exilés loin de leurs montagnes) et un village barbare au grand complet. Ce dernier est modulaire, se composant de huttes, palissades, tour de guet et fosses à pieux, le tout construit à base de rondins. Une très belle base arrière pour une armée barbare de Marc Copplestone.

HARLEQUIN

Les nains (voir ci-dessus) et les elfes des bois sont arrivés avec beaucoup de retard, mais sont enfin disponibles. Des elfes noirs devraient traverser la Manche avant la fin de l'année, ainsi que de nouveaux gobelins et d'autres nains.
(Harlequin se distribue lui-même.)

HEARTBREAKER

J'avais évoqué dans le dernier numéro les superbes figurines pour *Mutant Chronicles* et *Blood Berets*, et un coup d'œil sur les modèles photographiés vous prouvera que je n'avais pas tort.
La troisième série de figurines *Magic* est arrivée. Elle comprend les représentations 3D des cartes suivantes : Sedge Troll, Natural Selection, Library of Leng (le magicien uniquement), Uthden Troll, Dragon Whelp, Phantasmal Force, Helm of Chatzuk, Nettling Imp, Nightmare, Savannah Lion, Thicket Basilisk et Fungusaur.
(Distribué par Jeux Descartes (figurines *Mutant Chronicles*) et Ludis (figurines *Magic*).)

METAL MAGIC

Des nouveautés qui arrivent au compte-goutte, mais toujours aussi bien gravées (voyez les photos !). Parmi celles qui ont enchanté les pinceaux de l'équipe, signalons la série des centaures, aux poses vivantes et dynamiques, de nouveaux nains du chaos, quelques aventurières, et surtout un orque jouant du biniou, élément indispensable à toute armée de « peaux vertes » qui se respecte.

PRINCE AUGUST

Avant de passer aux bonnes nouvelles, la mauvaise : les collectionneurs mithrilmaniaques ont déjà remarqué que la série de la maison d'Elrond, annoncée dans le numéro précédent, n'était toujours pas sortie. Elle est en retard et ne sera disponible que courant janvier.
Par contre, les premières Mithril Warbands sont disponibles, et si les orques du Mordor sont irréprochables, j'ai trouvé la qualité des fantassins du Gondor inférieure à la qualité habituelle. Rien de catastrophique cependant, surtout compte tenu du prix de la boîte, mais la gravure des visages aurait gagné à être plus travaillée.
Pour Noël, Prince August a pensé aux petits gâtés, et sort un coffret intitulé *La vengeance de Smaug*. Ce charmant dragon fait 26 cm de haut, et exigera quelques efforts de montage et de peinture, mais pour un résultat que l'on souhaite exceptionnel.
Enfin, si vous avez de l'intérêt pour les thèmes historiques, sachez qu'un nouveau jeu d'échecs 54 mm à mouler soi-même est disponible. Inspiré par les croisades, ce jeu est réalisable en deux boîtes : Saladin et Richard Cœur de Lion. La qualité est surprenante pour des figurines à mouler, et permet de réaliser un échiquier hors du commun.



Dans un château fort de la série modulaire Argötic, un aventurier Metal Magic coincé entre un elfe noir sur raptor de Grenadier et un orque sur sanglier géant de Citadel. Et s'il en réchappait, l'elfe noir arbalétrier de Grenadier guette.

RAL PARTHA

Si vous avez aimé Shadamehr vs Baakesh Va (voir CB n° 83) vous tomberez sous le charme (ou les charmes ?) d'Avalyne, une des nouvelles saynètes de la Sterling Collection. L'ambiance dégagée par ce diorama à décor hivernal est étonnante, sa gravure est irréprochable. A quelques jours de Noël, c'est un cadeau de circonstance pour tout barbouilleur de plomb. Les collectionneurs ne manqueront pas de remarquer, également dans la même collection, la Mort chevauchant sa moto.
Pour Ravenloft, guettez la sortie du laboratoire du célèbre docteur Mordenheim, qui contient tout l'appareillage permettant de ramener la Créature à la vie, les personnages principaux, et plein de petit matériel (tables, cornues...). Deux blisters contenant du matériel supplémentaire (catalyseur de biglotron, capteurs de vie avec zigulateur oblique, tables, fioles et cornues) seront disponibles en même temps.
Plusieurs séries vedettes devraient accueillir de nouvelles références entre fin 94 et début 95 : des célébrités des Royaumes oubliés, des personnages-joueurs et d'affreux monstres pour *Shadowrun*, quelques clans oubliés pour *Vampire* et *Loup-garou*, et des figurines pour *Mage* (de qualité inégale). Enfin, les amateurs de dioramas seront ravis de découvrir une série de blisters proposant des animaux sauvages : girafe, éléphant, crocodile et autre hippopotame.

Textes : François Décamp. Images : Olivier Vignes. Architectes : René Maurice et Olivier Pesty. Peintres : Bruno Allanson, Christophe Caillaud, Michel Dauvillier et Grégoire Matzneff. Remerciements à Jean-Louis Viau et Kristian Masson.

Si vous avez des questions, remarque[s] suggestion[s] concernan[t] cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 3615 Casus, bal Triplezer

Mélulice Warlord

Après les jeux de rôle (*Pendragon*, *Table ronde*), les jeux sur plateau (*Fief 2*, *Roi Arthur*, *Excalibur*), le jeu par correspondance vous offre de revêtir l'armure du preux chevalier !

Le royaume désuni

L'action de *Mélulice Warlord* se situe dans un univers médiéval proche du XIIIe siècle franco-anglais (mais avec quelques touches fantastiques : apparitions ponctuelles d'elfes, d'orques...). Jeune écuyer de seize ans, vous décidez de partir en quête de gloire et de renommée. Pour cela, vous rejoignez le royaume voisin, dont le roi vient d'être assassiné. Pour sa succession, une paix armée s'est instaurée entre les différents duchés, mais la vie courtoise reprend peu à peu le dessus. C'est le moment idéal pour prouver à tous votre valeur. Tournois, conquête de fiefs..., vous entrez de plain-pied dans le monde de la chevalerie. Le but final, bien sûr, est de devenir roi (ou si vous entrez dans les ordres, d'être nommé chef de l'Église par le futur souverain), mais la route sera longue et semée d'embûches...

Entrez en lice !

A chaque tour, votre chevalier peut participer au tournoi qui réunit la fine fleur du royaume. L'épreuve se divise en plusieurs phases : les défis, qui en cas d'égalité sont suivis par un « pas des armes » (combat à pied avec des armes courtoises) ; la conquête de la barrière (bataille rangée opposant deux clans) ; les demandes de couleurs aux dames ; les jugements de Dieu. Au fur et à mesure des tournois, des victoires et des points d'honneur gagnés, le personnage franchira les différentes étapes qui le mèneront – peut-être – au titre de warlord. Les tournois sont également l'occasion de se faire remarquer et de se voir proposer l'entrée dans une mesnie, ce qui à terme permet d'obtenir la gestion d'un fief, avant de prendre (qui sait ?) le titre de duc.
Les tours pairs sont réservés aux ordres de gestion des fiefs et des monastères. Vous pourrez acheter et vendre différents produits sur le marché du royaume. C'est vous qui déciderez de la distribution des ressources (alimentaires, matières premières) aux différentes classes sociales (paysans, ouvriers, soldats...).



La nature du fief (plaine, plateau, montagne) implique des avantages et des désavantages que vous devrez gérer au mieux, afin d'éviter famine et révoltes (d'autant plus si des voisins mal intentionnés envoient des agitateurs dans votre fief...). Enfin, si besoin est (!), vous pourrez mener la guerre (qu'elle soit déclarée, félonne ou sainte) contre l'un de vos voisins. Vous pourrez également décider de partir à la conquête d'un fief barbare, ce qui sera peut-être une première étape vers la création d'un nouveau duché.

Oyez, oyez, gentes dames, gentils seigneurs

Présentées dans un livret pour le moins « dense », les règles sont complètes, mais nécessitent un peu de temps et plusieurs lectures avant d'être totalement assimilées (surtout en ce qui concerne la gestion et la guerre). C'était le prix à payer pour que ce jeu rende parfaitement l'ambiance médiévale. Le but est atteint. Et ce n'est pas quelques imprécisions qui empêchent de se plonger avec plaisir dans cet univers. Les règles offrent de nombreuses possibilités : différentes tactiques dans les joutes, les ordres religieux, les stratégies lors des guerres, les alliances... La feuille, pardon !, les feuilles d'ordres (deux, recto verso) couvrent l'ensemble des situations. Chaque champ est clairement identifié et la case « ordres spéciaux » permet de « passer » des ordres plus rares (mais néanmoins décrits dans les règles : héritage, création d'une sœur, demande en mariage, création d'un blason...).

Résonnez trompettes, chantez hérauts

A chaque tour, vous connaîtrez les résultats de vos différentes actions : achats (armes, armures, chevaux), ventes, prêts. Vous pourrez aussi identifier les gens qui vous sont venus en aide (par des soins ou en faisant dire des messes si vous étiez à l'agonie), ceux qui ont tenté de vous voler... Puis sont décrits les différents défis et pas des armes. Aux tours pairs, vous recevrez vos résultats de gestion : état de la population, production des paysans, activités des ouvriers, taux d'équipement et de construction... Ces feuilles de résultats sont complétées par une gazette qui fournit les différentes nouvelles du royaume : chroniques des joutes (défis, classements, palmarès, promotion des personnages...), élections (de duc ou de grand maître d'un ordre), entrées dans une mesnie ou dans un ordre, insultes, jugements de Dieu (et procès en félonie), rumeurs, libre expression des joueurs. Cette gazette, agréable à lire, permet à chacun de connaître l'évolution politique du royaume et ajoute un « plus » indéniable au jeu.

Conclusion

Mélulice Warlord est un jeu « arbitré », c'est-à-dire qu'un arbitre (que l'on pourrait qualifier de meneur de jeu) intervient et fait réagir différents PNJ qui ont leur propre personnalité. C'est également lui qui veille au bon déroulement du jeu et qui tranche en cas de litiges. Cela donne au jeu un aspect « rôle » très agréable. Le nombre idéal de joueurs par partie semble être d'une quarantaine. Cette quantité limitée permet un jeu très convivial. De plus, notes diplomatiques, lettres, téléphone voire minitel, vous permettront d'établir des contacts avec les différents joueurs, car *Mélulice Warlord* est avant tout un jeu de diplomatie et d'ambiance. Il prend toute sa saveur après quelques tours, quand les personnages ont acquis un peu de « background ». Certes, ils ont des caractéristiques communes, mais tous sont différents. En effet, chaque joueur donne vie à son personnage, l'individualisant par ses actions et ses prises de position dans la gazette. Aucune uniformité n'est donc possible ! Alors, si vous vous sentez l'âme d'un vaillant chevalier et d'un futur roi, n'hésitez pas : *Mélulice Warlord* est fait pour vous !

Samuel Zonato
illustration : Didier Guiserix

FICHE TECHNIQUE

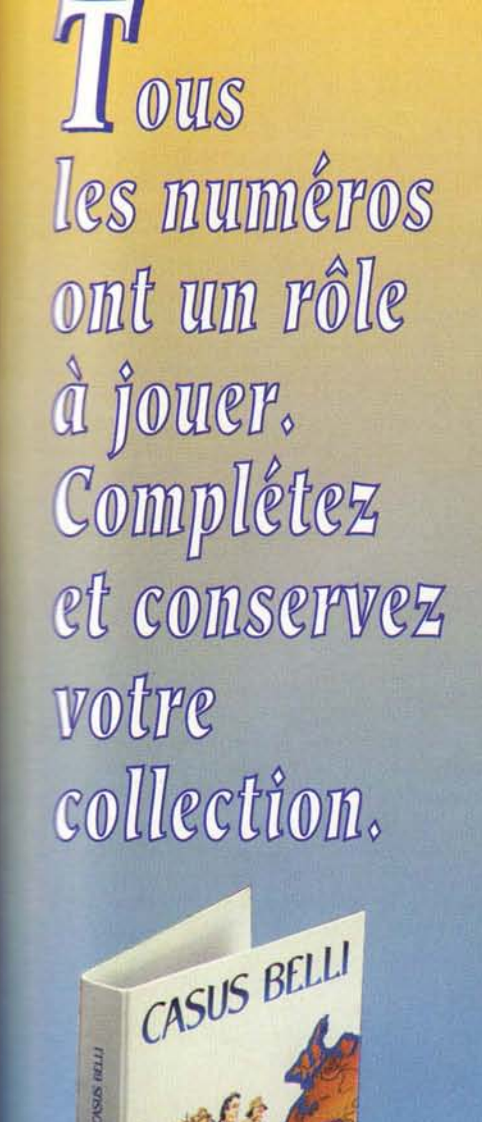
Jeu par correspondance géré par ordinateur, de création française. Éditeur : AMJ-Mélulice Warlord, 124 avenue Aristide Briand, 92120 Montrouge. Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours. Prix d'un tour : 25 F.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : l'ambiance médiévale bien restituée, les feuilles de résultats, la gazette.

On regrette : quelques règles parfois imprécises.

Tous les numéros ont un rôle à jouer. Complétez et conservez votre collection.



JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; GE : scénario Grand Écran ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ; PL : Première Ligne ; JpC : jeu par correspondance ; AdJ : aide de jeu ; DA : Destination Aventure.

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 26, 30, 31, 32, 33, 35, 38, 39, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech - The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).

53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Gnobelains de Goferfinker(I) - Guerre de Sécession - Axies and Allies.

56 - In Nomine Satanis/Magna Veritas - Les jeux Cyberpunk. - PL(2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite).

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis - Shadowrun - Fire Team, Air Cave et MBT, tactique moderne au 300e - base pirate spatiale - Jarandell (fin) - Aristo - sc : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61 - Prédateurs - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5). Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (I) : Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger.

67 - Bloodlust - Guide de peinture : dioramas - Les catastrophes - PdF. Torg - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RQ, Méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8, Torg.

68 - PdF : INS/MV - Prof. : Hurlements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - sc. : Rêve de Dragon, AdC, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Mega III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Formule Dé : les motos - World Conquest – Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf – Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - World in Flames (2) – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon – Dune , Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 - EdF : Shadowrun 2 - AD&D 2 - PdF : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge ? - 2 sc. pour Space Hulk - Sc. : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.

76 - PdF : Hârn - FJ : Gurps Conan, Dark Sun – Tout sur les jeux par correspondance – Battletech – Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf – Étoile Rouge et Croix Noire – Great Battles of History – Sc. ASL – Sc. grand écran Star Wars, JRTM, AdC, AD&D niv.1, Vampire.

77 – EdF : Earthdawn ; Mega III ; For Faerie, Queen & Country – PdF : L'Appel de Cthulhu – Le paintball – Paorn (4) : l'Althusia et Krönberg – 2 scénarios Battletech – FJ wargames : Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash – Portraits de wargameurs – L'économie de guerre à World in Flames – Les Japonais à ASL – GE : RuneQuest, Magna Veritas, AD&D2 niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.

78 – EdF : Scales, Rêve de Dragon II, Barbe Noire, Lion of the North – FJ : El Mythico, Austerlitz, Afrika – Roi de ses propres mains – Paorn (5) : les peuples de l'Althusia – Pièges divers – Acheter son premier jeu de rôle – Tableau récapitulatif pour Kursk – sc. Earthdawn, Mega III, Warhammer débutant, Rêve de Dragon et GE : Magna Veritas.

79 - Sc : Scales, Berlin XVIII, ADD, AdC débutant – EdF : Ars Magica, Star Wars 2e, Berlin XVIII 3e, Elric !, WH 40 000, Terrain Vague, Guerre des Héros, Victory in the West, Kampfgruppe P1 – Paorn (6) : l'Althusia, Oljad et carte en poster – Outremondes – Le blues du commanditaire – Comment lire une règle de JdR – Conseils pour Hastings 1066 – Gazette galactique.

80 - EdF : Magic. FJ : Loup-garou, Kult, History of the World, Nemak (JpC). FJ (Wg) : We The People, Breakout Normandy, GD'40, Matanikau, Asia et Africa Aflames. Sc. Shadowrun, Ars Magica, Star Wars, Stormbringer, WH 40,000. GE : Appel de Cthulhu. AdJ : Appel de Cthulhu, cyberpunk. Paorn (7) : la Tsovranie. Petit Capharnaüm n° 14. Destination Aventure : mini sc.

81 - EdF : Ambre ; Blood Berets ; Korea 95 ; Longest Day. FJ : Toon ; Xhënør ; Daymio. PdF : Maléfices. AdJ : Générateur d'idées ; Impliquer les personnages ; La construction de votre Alliance ; Cthuland ; Préparer des PSJ (Mega), Paorn (8) : La Tsovranie (2). Sc. : Rêve de Dragon ; AD&D niv. 2-3 ; Ambre ; L'appel de Cthulhu. GE : Elosis pour Mega III.

82 – Réponse à Témoin n° 1. EdF : Chill, Man ò War, Caesar. FJ : Selenim, Gurps, ContinuuM (JpC), Artic Storm, Ardennes, The Clash of Armor, Die Hanse. AdJ : Bestiaire médiéval, Enfers et damnations, Auberges à la carte, Comment improviser, Les animaux de monte (Simulacres). JeE solo : La libération de Paris. Sc : Chill, JRTM, Warhammer, Toon.

83 - EdF : Chimères, Mutant Chronicles, Diplomatie, Rise of the Luftwaffe. Fj : Ravenloft, Junta, La Foi et le Glaive, Survivor One (JpC), Stalingrad : opération Uranus, Triumphant Fox, Operation Mercury. AdJ : Entrez dans la caravane, Dayak, Fous du volant. DA : Composer un rôle pour son personnage. Point de vue sur la Guilde (Mega). Interview d'Eric Wujcik. Sc : Elric, AD&D2, Nephilim, Star Wars. GE : Chill/AdC.

HORS SÉRIE DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine… et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune –Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Advanced Third Reich - Empires in Arms - Interview : Alexandre Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Accessoires de jeu : feuilles de campagne - Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et jeu par correspondance. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

ET N'OUBLIEZ PAS NOS RELIURES !

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- **Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI : ⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵ soit ⎵⎵ numéros au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F).**
- **Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI : ⎵ HS n°2 LAELITH (40 F franco - Étranger : 45 F), ⎵ HS n°3 MORCEAUX CHOISIS (40 F franco - Étranger : 45 F), ⎵ HS n°4 GRANDEUR-NATURE (45 F franco - Étranger : 50 F), ⎵ HS n°6 SPÉCIAL SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ⎵ HS n°7 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ⎵ HS n°8 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ⎵ HS n°9 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ⎵ HS n°10 SIMULACRES (49 F franco - Étranger : 54 F), ⎵ HS n°11 SANGDRAGON (45 F franco - Étranger : 50 F), ⎵ HS n°12 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F).**
- **Je commande ⎵⎵ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).**
- **Je joins mon règlement de ⎵⎵ F par chèque à l'ordre de Casus Belli. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.**

Nom ⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵ Prénom ⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵

Adresse ⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵

Code postal ⎵⎵⎵⎵⎵ Ville ⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵

RCS PARIS B 572 134 773

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations.

Seigneurs Dragons



Seigneurs Dragons est un jeu de plateau reproduisant les combats aériens que se livrent d'immenses dragons ailés dans le ciel d'un monde d'heroic fantasy.

Préparation des combattants

La mise en place de la partie peut être soit rapide, en utilisant les fiches de dragons prêt-à-jouer, soit un peu plus longue (à peine quelques dizaines de minutes) si vous préférez « construire » votre reptile ailé de toutes pièces. Dans ce cas, vous disposez d'un certain nombre de points à dépenser pour acheter le corps, les griffes, les ailes et le souffle de l'animal. Vous pouvez ainsi créer un grand dragon avec de petites ailes (un peu lent mais très résistant), ou un minuscule reptile d'une envergure énorme (rapide, manœuvrable, mais pas du tout résistant). Pour les modes d'attaque, on peut imaginer des griffes puissantes alliées à un souffle faible, ou des griffes atrophiées combinées à un souffle surpuissant. Et pourquoi pas de grands dragons avec des ailes immenses mais des modes d'attaque ridicules et peu puissants. En fait, même si on ne peut choisir que quatre parties du corps, le nombre des combinaisons possibles est relativement important. J'aurais malgré tout apprécié un peu plus de variété à la base.

Les règles « avancées » permettent de doter les dragons de pilotes, tous plus intéressants les uns que les autres. Ainsi, si vous jouez à ce niveau de difficulté, n'oubliez pas de garder quelques points pour acheter un pilote digne de ce nom. Qu'il soit magicien, chevalier ou archer, il majorera de façon sensible la puissance de votre dragon. Mais attention, *Seigneurs Dragons* est un jeu centré sur ces charmantes créatures écailleuses et pas sur leurs pilotes. Un simple coup suffit d'ailleurs à les tuer, ils ne progressent pas avec l'âge et leur mort n'entraîne pas l'arrêt des combats. On se demande d'ailleurs pourquoi le jeu s'appelle *Seigneurs Dragons*, puisque les « seigneurs » en question sont aussi importants qu'un mitrailleur sur une forteresse volante.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : La simplicité des règles, le thème original.

On regrette : L'absence de background, la non-simultanéité des mouvements.

La simulation

En général, les simulations de combats aériens sont de deux types : celles qui utilisent un système de déplacement simultané (*Air Force*, *Shooting Stars*, etc.) et celles qui utilisent un système de déplacement séquentiel (*Silent Death*, *Star Warriors*, etc.). *Seigneurs Dragons* fait partie de cette deuxième famille. Cela nuit au réalisme, mais cela permet aussi de rendre le jeu aisément compréhensible par le commun des mortels.

Le problème principal vient en fait du système d'initiative, qui donne un avantage certain à celui qui joue en dernier. Problème que l'on retrouve dans tous les jeux aériens à déplacement séquentiel. Voilà un petit exemple pour comprendre facilement. Prenons deux dragons, qui sont face à face. Le premier qui se déplace se rend à un point X, n'importe où sur le plateau de jeu. Le deuxième se déplace alors et vient se placer juste derrière le premier dragon. La phase de combat arrivant, le premier dragon se contente de jouer la cible et le second lui crache tout ce qu'il sait dans l'arrière-train. C'est schématique, mais c'est à peu près le résultat de toute passe d'armes entre deux dragons.

Évidemment, il y a des nuances. Par exemple, un dragon lent et peu manœuvrable ne pourra pas obligatoirement se placer en position de tir, même s'il joue en second. Mais, lorsque les joueurs déplaceront chacun plusieurs dragons, il s'en trouvera toujours un pour se placer dans le dos de son adversaire. Dans tous les cas, le premier dragon à se déplacer sera toujours le dragon (pardon le dindon !) de la farce et c'est regrettable. D'autant que le jet d'initiative ne subit aucun modificateur dans le jeu de base, et un modificateur ridiculement peu important dans les règles avancées.

Bien sûr, on comprend le parti pris d'une telle simulation, puisque le but de *Seigneurs Dragons* est de faire découvrir le « wargame aérien » aux joueurs de jeu de rôle. C'est toutefois dommage d'avoir supposé que le rôliste moyen était incapable d'assimiler un système de déplacement autre que simultané.

Côté combat, les règles sont simples et efficaces, même si certains jets de dés critiques risquent d'éliminer rapidement le pilote de votre dragon. En effet, chaque fois que le corps d'un dragon est touché il faut jeter 2d6 : un résultat de 7 (statistiquement le résultat le plus courant) implique la mort pure et simple du pilote (même si c'est un puissant magicien ou un chevalier vétéran). On ne va quand même pas s'encombrer avec un petit être de chair si ridicule !

Pour les dragons, les dommages sont comptabilisés sur leur fiche, et certains reptiles ont vraiment la vie dure. A partir du moment où le corps, la tête, ou une aile du dragon ne possède plus aucun point de vie, l'animal plonge vers le sol (et vers la mort le plus souvent, bien que des règles prévoient qu'un dragon ayant perdu une aile puisse continuer à se battre au sol).

Côté magie, certains pilotes magiciens peuvent utiliser tout un arsenal de sortilèges de combat. Ils sont presque tous conçus pour attaquer leurs petits camarades, même si certains peuvent permettre d'améliorer la manœuvrabilité et les caractéristiques de votre dragon.

Les règles de campagne

Lorsque vous jouez plusieurs parties les unes après les autres, vos dragons peuvent accumuler de l'expérience, qui leur permet ensuite d'augmenter leurs capacités de combat ainsi que la puissance de leurs pilotes (plus un dragon est prestigieux plus il attire les pilotes expérimentés). Ces règles incitent les dragons à être particulièrement agressifs, puisque la lâcheté fait même perdre des points.

En conclusion

Seigneurs Dragons est un bon produit, facile à mettre en place et à comprendre, et associé à un thème inhabituel (pourtant, il suffisait d'y penser !).

Croc

FICHE TECHNIQUE

Jeu de combat aérien, en français

***Éditeur* : Hexagonal**

***Matériel* : 6 figurines de dragon avec cavalier, des marqueurs d'altitude et de combat, des grilles d'hexagones vierges ou avec paysage, diverses aides de jeu, un livret de règles de 40 pages.**

***Nombre de joueurs* : 2 ou plus.**

***Prix* : environ 200 F.**

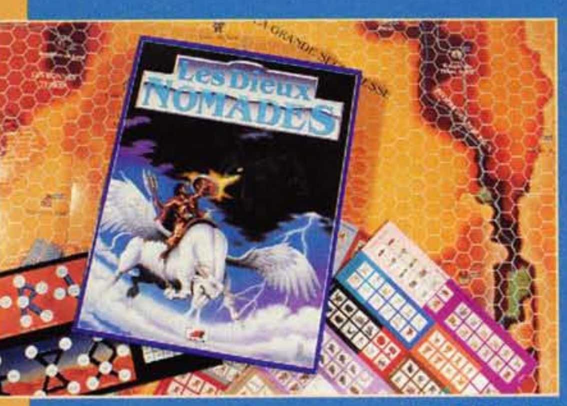
ILS ÉTAIENT PRESQUE DES DIEUX.
ILS ONT CRÉÉ PLUS DE MILLE UNIVERS
SUR LESQUELS S'OUVRENT...

LES PORTES



EN FÉVRIER 1995, CEUX QUI LES FRANCHIRONT
DÉCOUVRIRONT L'AVENTURE.





Les dieux nomades

Vous craignez les engelures ? Alors, quittez la Passe du Dragon pour aller vous faire dorer au soleil des plaines de Prax ! Avec *Les dieux nomades*, deuxième jeu antico-médiévalo-fantastique de la série inaugurée par *La guerre des Héros*, vous pouvez maintenant pratiquer le noble art du wargame dans une des régions les plus fascinantes de Glorantha, l'univers de *RuneQuest*...

Le jeu qui n'existait pas

Paru sous une forme beaucoup plus rudimentaire en 1977 aux États-Unis, *Les dieux nomades* était un peu tombé dans l'oubli, jusqu'à ce qu'Oriflam propose à Chaosium d'en faire une version française. Ce qui est paradoxal, c'est qu'à l'heure où vous lisez ces lignes, les RuneQuesteurs américains n'ont toujours pas eu droit, eux, à une nouvelle édition de *Nomad Gods*. Pour une fois qu'un jeu made in USA paraît d'abord de ce côté-ci de l'Atlantique, qui s'en plaindra ?

Cap au sud

Les dieux nomades a pour cadre les plaines de Prax, une contrée aride située plus au sud que la fameuse Passe du Dragon (présentée dans *La guerre des Héros*). Peuplées de tribus étranges, de créatures agressives et d'êtres surnaturels, ces étendues désertiques abritent aussi des lieux mythiques, tels que la fabuleuse cité de Pavis. Cette région étant secouée par des conflits incessants, il était tout à fait logique de la choisir pour un wargame aussi ambitieux que celui-ci.

La continuité dans le changement

Les dieux nomades utilise exactement les mêmes règles de base que *La guerre des Héros* (voir Épreuve du Feu dans CB n° 79). On retrouve donc : un tour de jeu relativement classique dans lequel chaque adversaire intervient à tour de rôle, un système de magie évolué rappelant beaucoup ceux des jeux de rôle, des combats offrant de vrais choix tactiques aux joueurs, une quantité de pions « individualisés » possédant des particularités propres, etc.
Les modifications apportées aux règles de *La guerre des Héros* sont peu nombreuses et ne portent que sur quelques détails mineurs concernant les facteurs de Portée, les facteurs de Mouvement (ils peuvent désormais être négatifs) et le commandement. Comme son prédécesseur, *Les dieux nomades* est un jeu relativement complexe, dont l'originalité réside avant tout dans la profusion de détails « rôlistiques » qui interviennent en cours de partie.

Le changement dans la continuité

Peut-on pour autant dire que ce jeu est une simple copie conforme du précédent ? Certainement pas. Diverses nouvelles règles ont en effet été prévues afin de prendre en compte les particularismes locaux des plaines de Prax.
Les plus importantes concernent le ravitaillement et l'approvisionnement des troupes. On retrouve à ce niveau des notions que les wargameurs napoléoniens connaissent bien, comme les « unités de soutien » et les « lignes de ravitaillement ». La nature des sols conditionne en outre le nombre d'unités qui peuvent être empilées dans un hexagone (ex. : deux au maximum dans les steppes).
Autre grande nouveauté : l'importance accordée aux alliances. Mais, ne vous laissez pas abuser par ce terme, il ne s'agit pas en l'occurrence des relations diplomatiques qui peuvent se développer naturellement entre les joueurs, mais des liens susceptibles d'unir des unités entre elles en cours de jeu. Les plaines de Prax, magiques et mystérieuses, abritent en effet toutes sortes de tribus, esprits et autres puissances qu'il est possible d'associer afin de renforcer leurs puissances respectives. Dans certains scénarios, on peut, par exemple, s'allier aux Grands Esprits en utilisant un chaman qui sacrifiera des pions « trésor » ou « troupeau ». Par ailleurs, les règles relatives aux « Amitiés éternelles » – bien qu'optionnelles – apportent une réelle dimension politique à *Dieux nomades*, en offrant la possibilité de simuler les alliances qui unissent historiquement certaines unités. Les joueurs se retrouvent ainsi vraiment dans la peau de chefs de guerre placés à la tête de coalitions hétéroclites.
D'autant que près de vingt pages du livret de règles sont consacrées à la description de tribus, esprits, démons et autres créatures qui font tous – à un niveau ou un autre — exception aux règles de base !

Les scénarios

Présentés par ordre de difficulté croissante, les sept scénarios des *Dieux nomades* sont accompagnés de conseils que les débutants auront tout intérêt à suivre s'ils ne veulent pas risquer d'être vite découragés par le nombre de facteurs à gérer en cours de partie. Il convient à ce propos de noter que la plupart de ces scénarios peuvent se prêter à des affrontements opposant trois, quatre, voire cinq joueurs... très expérimentés, les difficultés du jeu augmentant avec le nombre des adversaires.
Un petit regret : un huitième « scénario » suggère l'organisation d'une gigantesque campagne réunissant *La guerre des Héros* et *Les dieux nomades*. Malheureusement, les détails sont laissés à l'appréciation des joueurs...

Alors ?

Les bons wargames médiévaux-fantastiques étant très rares, *La guerre des Héros* a connu un succès mérité, malgré des règles imposantes et assez difficiles à mettre en œuvre. Avec sa carte et ses pions superbes, *Les dieux nomades* est tout aussi passionnant, mais sa complexité accrue risque néanmoins de rebuter les néophytes. Il vaudra mieux, pour eux, commencer avec le premier jeu de la série avant de s'attaquer à celui-ci. Ils seront ainsi plus à même de profiter des plaisirs que réserve une osmose réussie entre wargame et jeu de rôle.

Jean Balczesak

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : La profusion de détails, la dimension épique, la richesse de l'univers.

On regrette : Des règles lourdes et difficiles à manier, l'absence d'un vrai scénario de campagne *Guerre des Héros/Dieux nomades*.

FICHE TECHNIQUE

***Les dieux nomades* est la version française éditée par Oriflam du wargame *Nomad Gods* conçu par Chaosium. *Auteurs* : Robert Corbett, Greg Stafford et Steven Martin.**
***Matériel* : un plateau cartonné en deux parties (70x60 cm), 300 pions, un bandeau regroupant les tableaux de magie, un livret de règles de 64 pages et deux fiches d'aides de jeu.**
***Nombre de joueurs* : de 2 à 5. *Nombre de scénarios* : 7 (8 ?) dont la durée varie de deux heures... à plusieurs jours. *Prix* : environ 290 francs.**

Concours FLEUVE NOIR & CASUS Belli SUPER HEROS







Pour participer,

cochez les bonnes réponses du questionnaire ci-contre, et renvoyez-le avec vos coordonnées complètes à : Casus Belli, Concours Super Héros, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ils recevront leur prix par Colissimo.

LES PRIX :

1er au 5e
Toute la collection, soit les 5 premiers titres parus !

6e au 15e
Les n°3, 4 et 5 de la collection.

16e au 51e
Un livre de la collection parmi les 5 titres parus.

1- Batman et Wonder Woman vivent leurs aventures dans la même ville.

FACILE !

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

2 L'identité réelle de Batman est :

ATTENTION!
Il y a un piège...

- ☐ Bruce Wayne
- ☐ Clark Kent
- ☐ Charles Pasqua

3 Quel est le véritable nom de Catwoman?

Arh ! Il y a toujours une question plus difficile...

- ☐ Selena Kyle
- ☐ Selina Kyle
- ☐ Felina Kyle

4 Le slogan de la collection est :

- ☐ Ils sont le bien en perpétuel combat contre le mal. La vie, en somme.
- ☐ Ils sont le bien, en lutte éternelle contre le mal.
- ☐ Ils sont le mal en perpétuel combat contre le bien. La vie en noir.

Nom et prénom . . . .
Adresse . . . .
. . . .
Code postal et ville . . . .

Grand Siècle

Après *Europa Universalis* et *La Foi et le Glaive*, Azure Wish Editions nous gratifie d'un nouveau jeu de simulation militaro-diplomatique et multijoueurs, *Grand Siècle*, qui ravira tous ceux qui ont aimé *Empires in Arms*.

Une période riche et passionnante

Tout comme *Europa Universalis*, *Grand Siècle* aborde une période historique jusqu'alors trop souvent négligée par les concepteurs de wargame : les Temps modernes [1], période que l'École historique française définit comme allant de la fin du Moyen Âge (1453 ou 1492, selon les auteurs) à 1789. Dans le cas de *Grand Siècle*, l'auteur a voulu en quelque sorte « zoomer » sur la fin du XVII[e] siècle et sur l'intégralité du XVIII[e]. Nous sommes donc plongés dans les guerres européennes, du règne de Louis XIV à l'éclatement de la Révolution française.

Période riche, passionnante, et qui se prête à merveille à un jeu de simulation fin, subtil et très complet, dans lequel tous les facteurs stratégiques sont pris en compte : diplomatie, politique, économie, commerce et, bien sûr, force militaire (terrestre comme navale). Dix pays sont en lice : Angleterre, France, Prusse, Hollande, Espagne, Autriche, Suède, Russie, Pologne et Turquie. A la base, le jeu est prévu pour cinq joueurs, chacun d'eux prenant en charge deux pays qui ne peuvent s'allier. Mais on peut sans crainte le pratiquer à dix joueurs puisque, contrairement à la situation assez déséquilibrée que l'on trouve dans *Empires in Arms*, avec des pays très puissants et d'autres bien plus faibles, ici il n'y a, au départ, aucune puissance vraiment dominante et chacune d'elles est suffisamment solide. Tout le monde a donc ses chances.

Le livret de scénarios nous propose ainsi de simuler les guerres de Dévolution, de Hollande, de la Ligue d'Augsbourg, de Succession d'Espagne, de Succession de Pologne, de Succession d'Autriche, celle dite « de Sept Ans » ou encore celle de la Confédération du Bar. Vous jouerez ainsi des personnages tels que Louis XIV, Frédéric II de Prusse, Marie-Thérèse d'Autriche, le prince Eugène, le duc de Marlborough, le roi de Suède Charles XII, le tsar Pierre le Grand ou le maréchal de Saxe. Mais le plus intéressant reste, bien entendu, le grand scénario, qui commence en 1700, avec le déclenchement de la guerre de Succession d'Espagne : le dernier des Habsbourg de la péninsule ibérique vient de mourir sans héritier et la couronne d'Espagne se trouve alors disputée entre les Bourbons (de France, Louis XIV cherchant à installer son petit-fils à Madrid) et les Habsbourg d'Autriche, alliés aux Hollandais et surtout aux Anglais. La France finira par l'emporter, mais de justesse et extrêmement affaiblie, et c'est d'ailleurs toujours un Bourbon – Juan Carlos I[er] – qui se trouve encore aujourd'hui sur le trône d'Espagne. Bref, ce scénario, qui dure jusqu'en 1800 (si la Révolution française n'a pas éclaté avant) est peut-être le plus excitant, car il commence tout de suite très fort : pas de longs et ennuyeux tours « d'échauffement » destinés à se mettre en place et à se tourner autour, on entre dans le vif du sujet, opérations militaires et négociations acharnées sont immédiatement lancées.



La guerre, avec modération

En cet âge d'or de la diplomatie et de la naissance de ce fragile concept d'*équilibre des puissances*, les joueurs subtils seront à leur aise. Les guerres devront être faites avec précaution (uniquement comme « continuation de la politique par d'autres moyens »), car personne n'a jamais vraiment les moyens de se lancer dans une guerre à outrance destinée à détruire l'adversaire. A un tel petit jeu, tout le monde perd, surtout l'agresseur… Il convient donc de faire très attention à son prestige, à ses ressources économiques et financières, au moral de ses populations et aux réactions des autres puissances face à vos initiatives. Tout doit se négocier ! Ne soyez pas trop agressifs ou gourmands, soyez modérés, sachez saisir les occasions et ne vous servez de la force militaire que pour atteindre des objectifs très précis et limités : les guerres totales d'anéantissement ne sont pas encore d'actualité : elles ne commenceront qu'avec la Révolution française.

D'ailleurs, les wargameurs trop « classiques », ceux qui aiment tout miser sur la force militaire et calculent avec soin leurs rapports de force seront peu favorisés dans ce jeu où les batailles restent toujours hasardeuses. Le système se chargera rapidement de les rappeler aux dures réalités, car il n'est tout simplement pas possible de faire ce genre de calculs. Résultat : ce jeu est plus rapide à jouer qu'*Europa Universalis* et les opérations militaires y sont bien plus simples qu'à *Empires in Arms*.

Aides à la découverte

Certains pourraient être quelque peu désorientés par le thème de *Grand Siècle*, mal connu de beaucoup de joueurs de simulations historiques, mais la seule lecture des règles – lesquelles sont émaillées de nombreux exemples et commentaires – et des très importants conseils de jeu [2] devraient vous permettre de commencer à vous situer dans la période (sans compter avec le fait que les joueurs d'*Europa Universalis* seront en terrain de connaissance). Enfin, pour ceux qui désireraient aller plus loin, l'auteur a eu la bonne idée de fournir une bibliographie d'ouvrages de base. Un petit défaut cependant : cette bibliographie n'est pas commentée ; il est donc difficile de savoir quel livre choisir pour commencer. En tout état de cause, je ne peux qu'encourager à partir à la découverte de cette époque ; après tout, les jeux de simulation sont *aussi* faits pour cela. C'est en tout cas mon humble avis.

Laurent Henninger

1) Malgré cette appellation, il ne faut pas confondre les Temps modernes avec l'Époque contemporaine, laquelle va de 1789 à nos jours !

2) Ces derniers représentent à eux seuls la moitié du livret d'annexes, et ils sont très bien faits : conseils généraux et pays par pays.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : la grande historicité et la fluidité du jeu.

On regrette : la qualité du matériel demanderait à être améliorée.

FICHE TECHNIQUE

Grand Siècle est un jeu de simulation diplomatico-stratégique en français.
***Éditeur*: Azure Wish Editions. *Thème* : les conflits et l'équilibre des forces en Europe, de 1660 à 1789 ; 9 scénarios sont fournis : 8 « mini campagnes » et 1 « grande campagne ».**
***Nombre de joueurs* : de 5 à 10 (mais il est également possible d'y jouer à 2).**
***Échelle* : 1 tour = 1 à 20 ans en période de paix générale, ou 1 saison (6 mois) en période de guerre. *Matériel* : agréable ; avec 1 carte à l'ancienne, 960 pions, 3 dés (dont 1 à 20 faces), 1 livret de règles, 1 livret d'annexes et de scénarios et 6 aides de jeu.**
***Prix* : environ 380 F.**

DANS L'ESPACE, LA GUERRE DES CLANS FAIT RAGE...

BATTLESPACE™

LE JEU DE COMBAT SPATIAL DE BATTLETECH

BATTLETECH

Compatible avec Battlespace

Un Jeu pour 2 joueurs et plus à partir de 14 ans

DESCARTES EDITEUR

Veuillez m'envoyer :

- ❑ **BATTLESPACE au prix de .... 250 F**
- ❑ **BATTLETECH au prix de.. 250 F**
- ❑ **BATTLESPACE + BATTLETECH au prix de .... 450 F**

Ci-joint mon règlement de...............F. (Franco de port) à l'ordre de :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15.



NOM.................................PRÉNOM ....
ADRESSE ....
...
CODE POSTAL.......................VILLE ....



Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.

Wargame

ÉPREUVE DU FEU

Second front now !

Enfin il est là ! Rappelez-vous... après la sortie de *Scorched Earth*, mi-1987, GDW nous avait promis *Second Front* pour la fin de l'année. Depuis, tous les six mois la rumeur repartait : « Il » sera là pour Origins... pour Noël... Et même après la reprise de la série *Europa* par GRD, le feuilleton avait continué. Mais il a fini par arriver !

Quel jeu !

Second Front couvre la guerre en Europe de l'Ouest de juillet 1943 à mai 1945, en France, Italie, Allemagne et Bénélux. Le système est assez classique, du type mouvement-combat-exploitation. Une caractéristique très intéressante d'*Europa* est la très grande précision des ordres de bataille, où l'on trouve toutes les unités des belligérants, de taille supérieure ou égale au bataillon, avec une différentiation fonctionnelle exemplaire des types d'unités.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie :
La précision des ordres de bataille, le système très réaliste.

On regrette :
La durée des parties, les résultats de combat « tout ou rien ».

Un des concepts fondamentaux est l'effet blindé, qui est réparti en AECA (effet blindé en attaque), AECD (effet blindé en défense, contre des unités non blindées) et ATEC (antichar). L'AECA donne un bonus au dé de combat qui varie en fonction de la proportion de blindés dans la force attaquante, l'AECD ou l'ATEC (si la force attaquante est composée au moins pour moitié de blindés) du défenseur donnent un malus, les deux s'additionnant pour donner le modificateur final. Schématiquement, une force composée entièrement de blindés a un bonus en terrain clair contre une force qui n'est pas entièrement composée de blindés, et un malus contre une force purement blindée.

En résumé, un système très détaillé, un peu difficile à appréhender au départ, mais somme toute très logique et qui s'assimile rapidement.

Un système modifié

Pour le vieux routier d'Europa, la lecture des règles offrira tout de même quelques surprises. Le système aérien est complètement refondu et la phase aérienne disparaît pour faire place à une diffusion de l'activité aérienne sur l'ensemble du tour.

On fait maintenant la distinction entre « avorté » et « inopérant ». Un avion qui voit sa mission avorter, du fait d'un combat aérien ou de la DCA, est retiré de la carte, et il en coûtera un demi-point de remplacement aérien pour le remettre en jeu. Lorsqu'un avion effectue une mission, quelle qu'elle soit, il devient inopérant en se posant. Au début de chaque tour de joueur, la plupart des avions des deux camps redeviennent inopérants, à l'exception des bombardiers (types B, HB, LB, etc.).

Le soutien aérien offensif et défensif s'effectue durant la phase de combat, avant les déclarations d'attaque ; le défenseur effectue d'abord ses missions, puis l'attaquant fait de même. Un nouveau type d'avion, le chasseur lourd, est apparu. En pratique, il s'agit des bimoteurs qui reçoivent des malus de combat aérien contre les monomoteurs, comme historiquement ; il convient de les engager en priorité contre les bombardiers, ou en appui sol. Enfin, la DCA est devenue beaucoup plus féroce. Les bombardiers ont maintenant un malus de -1 (au lieu d'un bonus) sur table pour les missions d'appui sol, et un modificateur supplémentaire de -1 s'applique à compter d'avril 1944.

Les forces en présence

Les armées en présence offrent un contraste saisissant. D'un côté, l'armée allemande, expérimentée mais usée, avec quelques unités d'élite (Panzers surpuissantes), flexibles, avec la possibilité d'échanger entre elles des bataillons de Panther (grosses panzergrenadiers), qui sont aussi fortes que les moyennes divisions blindées alliées (divisions parachutistes très fortes en défense). A côté de cela, l'infanterie est le parent pauvre, affaiblie par deux ans de guerre en Russie. Les vraies divisions sont peu nombreuses, et il faut boucher les trous avec des pis-aller, divisions statiques, de réserve, de forteresse, etc. De plus, les remplacements sont dispensés au compte-goutte. La plupart des unités éliminées le resteront...

En ce qui concerne l'aviation, la situation n'est pas meilleure : les chasseurs sont peu nombreux, les Messerschmidt 109 sont surclassés par la plupart des chasseurs alliés. L'aviation tactique est surtout constituée de bombardiers qui ne servent qu'une fois par tour de jeu, et non d'avions d'assaut qui peuvent servir une fois par tour de joueur. Pour couronner le tout, les remplacements aériens sont, eux aussi, très limités.

En face, l'armée américaine, en grande partie fraîche, dont l'essentiel de la force réside dans son infanterie, très puissante, et des myriades d'unités de soutien, toutes plus grosses les unes que les autres. Les Américains reçoivent des hordes de remplacements, et plutôt plus de remplacements blindés que d'infanterie ; on perdra donc de préférence des chars plutôt que de l'infanterie. Dans la même veine, alors que les Allemands n'ont le droit de reconstruire qu'un seul régiment d'artillerie par mois, les Alliés n'ont aucune limite, si ce n'est leur nombre de points de remplacement.

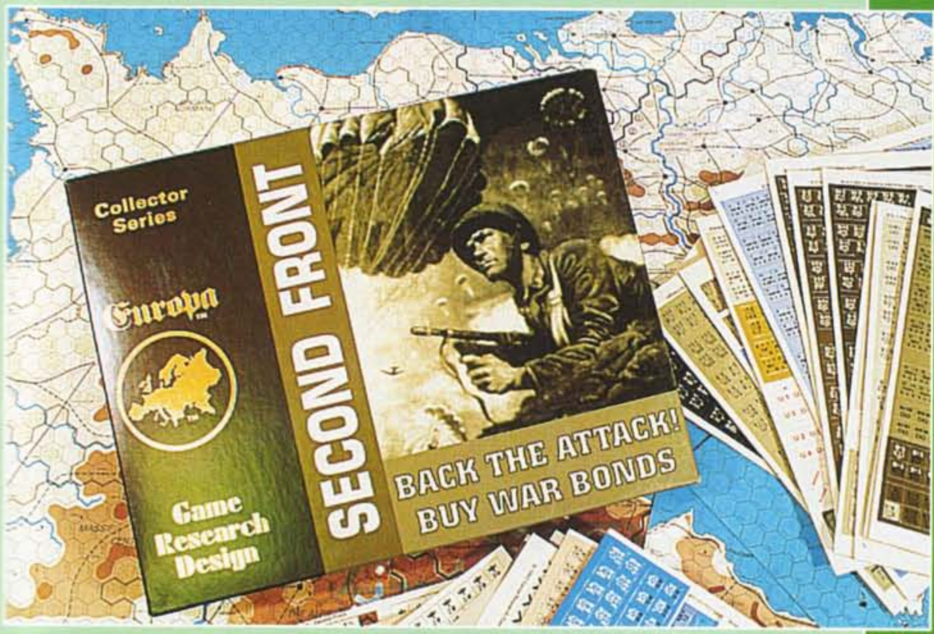
L'armée britannique est... curieuse. Très fragile – les Britanniques reçoivent encore moins de points de remplacement que les Allemands –, assez peu nombreuse, avec une forte proportion de blindés plutôt meilleurs que ceux des Américains, mais une infanterie moyenne, que les forces de l'Empire (Indiens, Néo-Zélandais, Canadiens et Sud-Africains) viennent utilement épauler. Ces unités très variées la rendent très plaisante à jouer.

Et les Français ? Il y a en fait deux armées françaises : l'armée d'Afrique (une petite dizaine de divisions d'une qualité à peu près équivalente à celle des Britanniques) et l'armée de la libération, qui se mobilise au fur et à mesure que la France est libérée (une dizaine de divisions, mais assez médiocres).

L'aviation alliée est phénoménale. L'essentiel de l'aviation tactique est constitué de chasseurs-bombardiers à long rayon d'action, nombreux, aussi bons en combat aérien qu'en appui sol. De plus, les remplacements sont pléthoriques et suffisants pour ne pas en pratique se soucier des pertes.

Mein Gott ! Sie Kommen !

Bien dure sera la vie des Allemands. Mais ce n'est pas pour autant que les Alliés ont la partie belle. Pour débarquer sur une plage des unités ayant de l'équipement lourd, c'est-à-dire en pratique toutes les divisions et tous les blindés, il faut des landing crafts (LC). Les Alliés en ont 23 au maximum, ce qui permet de débarquer à chaque tour l'équivalent de 7 divisions d'infanterie et 3 divisions blindées (ces dernières durant la phase d'exploitation). C'est un maximum, surtout si l'on sait que les LC ont une chance sur six d'être endommagés à chaque fois qu'ils débarquent une unité, ceci avant toute manifestation de haine allemande à leur encontre. Avant de disposer d'un



Europa, la série

Europa est une série de jeux opérationnels sur la Seconde Guerre mondiale en Europe, utilisant les mêmes règles de base, et dont toutes les cartes peuvent se juxtaposer, ce qui permet de les combiner. Le but, à terme, est de couvrir toute l'Europe et l'Afrique du Nord de 1939 à 1945, et de pouvoir ainsi jouer l'ensemble de la guerre à l'échelle 1 pion = 1 division ou 1 régiment, 1 hex. = 25 km, 1 tour = 15 jours soit… 137 tours de septembre 39 à mai 45. Sont actuellement disponibles : _Fire in the East_ (URSS 1941-42), _Balkan Front_ (Grèce-Yougoslavie 1941), _First to Fight_ (Pologne 1939), _Winter War_ (Finlande 1939-40) et _Second Front_ (Europe de l'Ouest 1943-45). _Scorched Earth_, l'extension de _Fire in the East_ jusqu'à fin 1944 n'est plus disponible. Sont attendus prochainement : _For Whom the Bell Tolls_ (guerre d'Espagne), _War in the Desert_ (Afrique du Nord et Moyen-Orient 1940-43), _Fall of France_ (France 1940) et la troisième édition de _Fire in the East/Scorched Earth_. _Narvik_ (Norvège 1940), _Their Finest Hour_ (la Bataille d'Angleterre) et _Peace in our Time_ (Tchécoslovaquie 1938) devraient aussi être édités ou réédités, mais dans un avenir indéterminé. GRD édite un magazine, _Europa_, disponible dans certaines boutiques ou au Cercle de Stratégie (37 route Nationale, 55200 Lérouville ; tél : (16) 29.91.34.88), tout comme les jeux d'ailleurs.

port, ces LC seront le seul moyen de mettre à terre de l'équipement lourd. Cela limite par conséquent les zones de débarquement possibles aux plages à la portée de l'aviation alliée, et de préférence à portée d'interception. Cela laisse comme possibilité la Normandie, le Pas-de-Calais, éventuellement la Bretagne. Deuxième constatation, tant que des ports ne seront pas disponibles en grand nombre, les renforts arriveront au compte-goutte, en particulier les blindés. Par conséquent, mieux vaut éviter le terrain à char, et choisir un site de débarquement n'obligeant pas à défendre immédiatement un trop large périmètre. Le soutien aérien en défense est crucial, tout comme une bonne couverture de chasse, ce qui est une deuxième raison pour débarquer à proximité des bases aériennes d'Angleterre.

Une planification soigneuse du débarquement est donc nécessaire, en particulier le choix des unités à débarquer et l'emplacement des mulberries (les deux ports artificiels flottants). Il faudra prévoir du génie dès la première vague, pour pouvoir construire rapidement des aérodromes et réparer les ports que les Allemands ne manqueront pas de détruire.

L'aviation est la clef de la victoire. Les hordes de chasseurs-bombardiers à long rayon d'action, utilisables à chaque tour de joueur, permettent, s'ils sont tous à portée d'interception du front, de garantir une supériorité aérienne totale et de fournir un soutien défensif et offensif souvent crucial en raison du petit nombre d'unités disponibles sur le continent dans les premiers tours suivant le débarquement. Les anciens d'*Europa* seront surpris par le nombre de pertes en combat aérien, ainsi que – et surtout – par la DCA. Le fait que les unités aériennes dont la mission avait avorté reviennent maintenant, leurs forces réduites, augmente considérablement les pertes. Mais c'est un gros avantage pour les Alliés, qui disposent de moyens (en termes de points de remplacement) pour mener une guerre d'usure dans les airs.

Du choix dans les stratégies

Un des points forts de *Second Front* est de laisser une liberté totale aux joueurs dans le domaine stratégique. Le système, qui reproduit bien les contraintes imposées à chaque camp, en particulier dans le domaine logistique, met chacun devant les difficultés rencontrées par son homologue historique, les problèmes hiérarchiques mis à part.

A ce titre, il est possible, surtout pour les Alliés, de tester des stratégies différentes de celles qu'ils utilisèrent historiquement. Les Américains souhaitaient au départ débarquer en France en 1943. Effectivement, les forces allemandes présentes ne sont pas vraiment féroces, surtout les blindés, et un débarquement dans le Pas-de-Calais est faisable… mais risqué. Si l'on décide toutefois de commencer par débarquer en Italie, les Allemands devront faire très attention aux petits débarquements tactiques des Alliés pour tourner la ligne. C'est une tactique que les Alliés ont très peu utilisée, mais qui peut s'avérer redoutable.

En France, les trois options, Bretagne, Normandie et Pas-de-Calais, ouvrent des perspectives très différentes. La Bretagne sera a priori moins bien défendue, mais est en dehors du rayon d'interception des chasseurs basés en Angleterre. De plus, le terrain clair rend les forces de débarquement assez vulnérables aux contre-attaques des panzers, qui n'attendront probablement pas le réveil du Führer pour se mettre en branle. Par contre, il est assez facile d'établir une tête de pont défendable, grâce au nombre limité d'hexagones à défendre. De plus, les nombreux petits ports, et Brest une fois prise, permettent de ravitailler une grosse armée et d'amener assez vite de gros renforts. Il faudra par contre en sortir : les Allemands aussi seront concentrés, et le chemin sera d'autant plus long jusqu'au Rhin et à la ligne Siegfried.

La Normandie se passe de commentaires : proche de l'Angleterre, un joueur Allemand avisé y mettra une garnison non négligeable. Au départ le bocage sera utile pour protéger la tête de pont des contre-attaques, mais il faudra ensuite le traverser pour percer, air connu…

C'est dans le Pas-de-Calais que les Allemands attendaient les Alliés, et les défenses y sont impressionnantes. Gros avantage : on est près de l'Allemagne, le but, et d'Anvers, le moyen. Par contre, il faudra souffrir pour s'établir et rester, les maigres forces d'invasion auront fort à faire pour survivre et conquérir un port dans ce terrain clair parsemé de fortifications allemandes, et qui grouillera rapidement de Panzers. C'est probablement l'option qui rend le suspense le plus intense, et les pertes les plus lourdes…

Conclusion

Au total, *Second Front* ne déçoit pas : on retrouve notre bon vieil Europa, un peu dépoussiéré, mais toujours gaillard, qui nous offre une fois de plus une excellente simulation, et surtout la possibilité, pour la première fois pour un jeu sur cette campagne, de chausser les bottes des états-majors et de faire des choix véritablement stratégiques. C'est bien le pendant ouest de *Scorched Earth* et il en a nombre de caractéristiques : océan de pions, vaste carte et durée de jeu épique. Mais le jeu en vaut la chandelle, et on parlera longtemps dans les chaumières des débarquements réussis ou repoussés à la mer…

Jean-Louis Beaufils

FICHE TECHNIQUE

Second Front est un wargame en anglais de la série Europa édité par GRD.
***Échelle* : opérationnelle. 1 pion = 1 division ou 1 régiment indépendant ou quelques bataillons ; 1 hexagone = 25 km ; 1 tour de jeu = 15 jours.**
***Matériel* : 4800 pions, 4 cartes, 76 pages de règles, 2 livrets d'ordres de bataille (100 pages en tout), nombreuses aides de jeu, 5 scénarios.**
***Temps de jeu* : de 16 à 30 heures environ selon le scénario.**
***Jouabilité en solitaire* : bonne à faible selon la taille du scénario.**
***Prix* : environ 800 F.**
***Attention* : Second Front est assez difficile à se procurer.**

Wargame

FICHE-JEU

Lost Victory

Voir Kharkov... et mourir

Les batailles germano-soviétiques continuent à inspirer les créateurs de wargame. Le dernier titre de GMT traite en fait le même thème que le récent *Kharkov* d'Eurogames, le fameux « coup de maître de von Manstein », mais bien différemment.

Un bon sujet

Une grande attaque, qui semble devoir atteindre son but, puis une belle contre-attaque, qui renverse complètement le cours de la bataille : du mouvement, du spectacle, largement de quoi mettre l'eau à la bouche de tout amateur de wargame. D'où l'intérêt des éditeurs pour la troisième bataille de Kharkov.

En février 1943, après la bataille de Stalingrad, l'écroulement de l'armée allemande semble proche. Staline décide de frapper un coup décisif vers le sud-ouest en coupant en deux le Groupe d'Armées Sud de l'Axe. L'offensive, baptisée Opération Étoile, démarre bien. Kharkov tombe, évacuée par ses défenseurs malgré la fureur de Hitler. Mais von Manstein profite du manque de coordination des Soviétiques, divisés en deux fronts, et, rameutant l'élite de ses divisions blindées, encercle et détruit les corps d'armée soviétiques isolés de leurs bases, reprenant un tiers du terrain perdu, dont Kharkov. Ce coup de maître (*backhand blow* pour les Américains, comme un lancer « masqué » au base-ball) reste dans les annales comme un exemple de mobilité et de concentration défensives face à un attaquant plus nombreux, mais dispersé.

Du travail de professionnels

GMT nous a habitués à un matériel d'excellente qualité. *Lost Victory* est à la hauteur. La carte, claire et agréable à l'œil, n'est pas sans rappeler les bonnes vieilles SPI de jadis. En outre, sa taille très raisonnable permet de jouer sans problèmes d'espace vital. Les pions sont très lisibles (malgré les cinq ou six informations qu'ils portent). Seul petit reproche : GMT n'aime toujours pas les silhouettes de blindés qui agrémentent pourtant fort bien les tables de jeu. Les aides de jeu sont en double exemplaire (bravo !), et complètes (quatre pages pour chaque joueur) au point de pouvoir presque permettre de se passer des règles. Presque... Car il y a tout de même un livret de 32 pages bien garnies, accompagné d'un autre, de 12 pages, de notes du concepteur, David Ritchie. Tout cela est fort clair, intéressant à lire même indépendamment du jeu. Les efforts réalisés pour fournir un ordre de bataille complet et précis sont à souligner. En un mot, du travail de professionnels !

Assaut d'originalité

Les wargames récents font souvent assaut d'originalité. Même les jeux très simples comme *Ring of Fire* (voir page ci-contre) contiennent leur lot de surprises. *Lost Victory* n'est pas en reste. Trois au moins des éléments du système sont, à ma connaissance, vraiment innovants.

— D'abord, le premier joueur de chaque tour est désigné aux enchères (inattendu parfum de bridge !). Les adversaires annoncent le nombre d'attaques qu'ils sont prêts à mener durant chaque phase d'opérations du tour. Ils enchérissent jusqu'à ce que l'un d'eux se taise et laisse l'initiative à l'autre. Chaque tour se divise donc en trois phases d'opérations, qui voient les deux joueurs agir successivement (celui qui a l'initiative d'abord). Si, lors d'une phase, le joueur ayant l'initiative n'effectue pas le nombre d'attaques promis, il perd l'initiative pour le reste du tour. Son adversaire jouera donc deux fois de suite, après avoir désorganisé autant d'unités ennemies que le nombre d'attaques prévues et non réalisées. Je précise : ce n'est pas le propriétaire des unités qui choisit celles qui sont désorganisées, mais son adversaire !

— Autre caractéristique très originale (du moins pour un jeu à l'échelle un pion = un régiment) : les activités des unités sont en quelque sorte intégrées. Lors de chaque phase d'opérations, chacune peut, dans un ordre quelconque, effectuer une de ces cinq opérations : mouvement, bombardement, combat, soutien (aux unités engagées en combat), ralliement (des unités désorganisées). Dans une phase donnée, les unes vont pouvoir bombarder un point de résistance que d'autres vont attaquer, tandis que d'autres encore vont couper la retraite adverse. Les capacités des diverses unités sont très variées, grâce à de multiples coefficients : d'artillerie, de blindés, d'antichars, du génie, de skieurs, d'assaut, de commandos... Les Allemands trouvent dans l'utilisation optimale de ces particularités le moyen de prendre l'avantage qui leur est refusé par le poids des simples potentiels de combat.

— Le SNAFU est la troisième originalité de *Lost Victory*. SNAFU est l'acronyme du dicton grinçant de l'infanterie américaine : Situation Normal, All F... ed Up, qui signifie (en restant poli) : situation normale, foutoir intégral. Autrement dit, si quelque chose risque de foirer dans un plan, cela va bel et bien foirer. Pour simuler ce phénomène, chaque camp fait un test de commandement lors de chaque combat. Si le test est raté, l'adversaire a le choix entre un décalage de colonne favorable au combat et un jet sur une table de SNAFU. Ce dernier peut déclencher toute une série de catastrophes, du style : l'une des unités attaquantes ne prend pas part au combat, le soutien aérien demandé s'égare (ou même attaque les troupes amies), et toutes ces joyeusetés fréquentes dans les récits historiques, mais rares dans les jeux.

Une série à suivre

Lost Victory devrait être le premier jeu d'une série sur le front de l'Est. C'est une bonne nouvelle pour ceux qui apprécient le système, et qui devraient être nombreux, vu ses multiples qualités. En effet, si l'ensemble est touffu en raison des nombreuses facettes des règles, les amateurs ne devraient pas avoir besoin de plus d'une partie d'essai pour s'y retrouver. On trouvera peut-être dans les prochains jeux (ou dans le magazine de GMT, *C3I*) les variantes qui, historiques ou non, sont toujours les bienvenues.

Frank Stora

L'AVIS DE CASUS BELLI

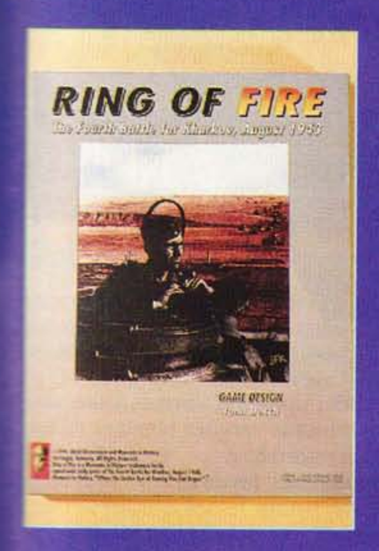
On apprécie : La fidélité historique et la précision, sans lourdeur, de la simulation.

On regrette : L'absence de variantes.

FICHE TECHNIQUE

Lost Victory est un wargame en anglais édité par GMT Games. *Sujet* : l'offensive soviétique Étoile rouge et la contre-attaque allemande durant l'hiver 1943. *Échelle* : 3 jours par tour (16 tours au maximum) ; 6 km par hexagone. *Matériel* : 480 pions de bonne qualité, en général des brigades et des régiments ; une carte papier d'environ 60 cm sur 90. *Temps de jeu* : une à plusieurs soirées. *Prix* : environ 260 francs.





Ring of Fire

Revoir Kharkov (et...?)

Six mois après l'affrontement décrit dans *Lost Victory*, les Soviétiques revenaient à la charge, cette fois avec succès. Cette bataille n'avait jamais fait l'objet d'un jeu. Pour la simuler, ce second titre de Moments in History a choisi un système de jeu simple et original à la fois.

Kharkov, acte IV

Après la prise de la ville en automne 1941, les Soviétiques avaient par deux fois tenté de reprendre Kharkov, durant l'hiver 41-42 et l'hiver 42-43. Chaque fois, ils avaient dû lâcher prise. Après Kursk, en juillet 43, ils se sentirent prêts à récidiver et attaquèrent en août avec une large supériorité numérique. Mais les lignes fortifiées allemandes (le *Ring of Fire* – anneau de feu – du titre) et les contre-attaques des panzers freinèrent l'élan de l'Armée rouge. Il fallut trois semaines pour prendre la ville, et tout espoir de percée décisive dut être abandonné pour cette fois. En face, Manstein avait jeté au panier l'ordre de Hitler de défendre Kharkov à tout prix, et replié ses troupes en déclarant qu'il préférait perdre une ville plutôt qu'une armée.

Les conditions de victoire du nouveau jeu de MiH reflètent cette situation. Le jeu ne dure en effet que 14 tours, qui correspondent à autant de jours. Si Kharkov tombe avant la fin, les Soviétiques ont probablement une victoire décisive. Autre solution pour y parvenir : percer à l'ouest de la ville et sortir de la carte un nombre suffisant d'unités (à ce sujet, il me semble souhaitable de pouvoir tracer une ligne de ravitaillement du point de sortie pour avoir droit aux points de victoire).

Liaisons dangereuses

Le matériel est très correct, même s'il n'a rien d'éblouissant. La carte est très claire, je dirais même dépouillée. Les pions sont très classiques, en dehors des unités blindées, qui ont des chars variés fort bien représentés. Les indications portées sur les pions sont peu nombreuses, mais suffisent largement.

Le mince livret de règles est lui aussi clair et précis, ne laissant pas subsister d'obscurités. La séquence, comme d'habitude, est très instructive. Ici, elle résume pratiquement les règles… A un important point près : les ZdC classiques sont remplacées par des « liaisons de contrôle » (ZOC links). Une liaison existe entre deux unités séparées par un seul hex. ou côté d'hex. Aucune unité ennemie ne peut entrer dans l'hexagone ou traverser le côté d'hexagone en question. En revanche, une unité isolée n'a pas le moindre contrôle sur ce qui l'entoure. Ce système est un peu déconcertant au début, mais il assure une bonne simulation, malgré quelques aspects un peu artificiels.

Gare à la casse !

Revenons à la séquence de jeu, qui fait alterner joueur Soviétique et joueur Allemand.

— Mouvement standard. Lors de cette phase, des unités peuvent être marquées « en réserve ».

— Combats de chars. C'est, à ma connaissance, une innovation. Les blindés adjacents (et eux seuls) se tirent dessus. Chaque pion Blindé comporte un chiffre indiquant sa qualité, de 1 à 4. On lance un dé par pion engagé : si le résultat est inférieur ou égal à la qualité, l'adversaire perd un pas. Faut-il préciser que les Allemands ont 2 ou 4 en qualité, tandis que les Soviétiques doivent se contenter de 1 ou 2 !

— Déclaration des attaques standard.

— Mouvement des réserves du défenseur : les unités mises préalablement en réserve peuvent bouger de la moitié de leur potentiel de mouvement pour rejoindre un hexagone attaqué, et bouleverser les plans de l'attaquant. Il est vrai que celui-ci peut auparavant placer son aviation pour ralentir lesdites réserves.

— Combats standard (auxquels peuvent prendre part les blindés). Ils sont d'autant plus sanglants qu'il n'y a aucun résultat de recul (encore une curiosité). Rien que des pertes, qu'il est impossible de transformer en recul. Attention : une unité non ravitaillée à l'instant du combat a sa valeur divisée par deux.

— Mouvement des réserves de l'attaquant (de la moitié du potentiel de mouvement des pions).

— Combat des chars de réserve.

— Combat standard des réserves.

Au total, les pertes sont généralement lourdes, et bien mal compensées par les pas de remplacement attribués à chaque tour.

Priorité à la réflexion

Il n'y a pas dans *Ring of Fire* de combats raffinés, avec une foule de modificateurs de colonne et de dé, et des résultats de fatigue et de désorganisation. Le ravitaillement est traité de façon on ne peut plus simple (une ligne tracée vers un bord de carte suffit). Le commandement est laissé aux joueurs. Aucune des finesses de *Lost Victory* n'existe donc dans ce jeu. Cependant, cette simplicité a pour effet, non de transformer le jeu en pousse-pions, mais de pousser… les joueurs à réfléchir.

Le front forme un angle droit, avec un côté est qui longe le Donets (dur pour attaquer) et un côté nord que garde une ligne de régiments d'infanterie allemands appuyés par quatre divisions blindées (trois ou quatre autres arriveront en renfort). Pour le Soviétique, la rupture du front nord est aisée, mais ensuite ? Doit-il tenter de prendre Kharkov malgré l'impressionnant réseau de fortifications qui l'entoure ? Ou doit-il plutôt foncer vers le bord sud pour tenter de sortir des unités, mais c'est bien loin ? Et comment l'Allemand va-t-il organiser ses lignes de défense ? Pour lui non plus, pas de bonne solution : il y a toujours trop de kilomètres de front et trop peu d'unités, et ses contre-attaques, toujours meurtrières, peuvent se révéler suicidaires…

En tout cas, les joueurs ont intérêt à lire les règles jusqu'à la dernière ligne, l'oubli du moindre paragraphe pouvant être catastrophique pour l'intérêt du jeu.

Un regret : l'absence de variantes. On peut cependant rejouer la bataille à plusieurs reprises sans ennui, car les choix stratégiques sont variés. Une chose est sûre : j'attends déjà le prochain titre de Moments in History avec intérêt.

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Ring of Fire est un wargame en anglais édité par Moments in History.

***Sujet* : l'offensive soviétique sur Kharkov en août 1943.**

***Échelle* : 1 jour par tour (14 tours) ; 2 km par hexagone.**

***Matériel* : 360 pions de bonne qualité : régiments allemands, brigades blindées et divisions d'infanterie soviétiques ; une carte papier d'environ 85 cm sur 55. En supplément (et sur commande) : une cassette audio de commentaire du jeu.**

***Temps de jeu* : une bonne soirée.**

***Prix* : environ 250 francs.**

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : La grande simplicité des mécanismes et l'équilibre du jeu.

On regrette : L'absence de variantes.

TOTALE apokalypse

BACKGROUND

Dwynn le Lutin faisait des ronds dans l'eau sombre du marais, sous le regard bienveillant de son ami troll.
— Dwynn, la nuit approche, nous devons partir, dit le Troll.
— S'il te plaît, Vrekk, je veux rester encore, protesta Dwynn.
Vrekk frotta son nez difforme, leva au ciel ses bras cuivrés et ses sourcils broussailleux… et se figea. Au bord du marais, dans un silence cotonneux, un xulubhe venait d'apparaître. Dwynn, admiratif, voulut se précipiter, mais le Troll le retint :
— Non, n'y va pas ! Dwynn, tu ne connais pas le sort pour l'approcher. Il pourrait t'attaquer !
Une étrange sensation s'empara de Vrekk, un mélange de peur et de bien-être. Qu'un xulubhe apparaisse était déjà chose rare, mais en un tel lieu, c'était une nouveauté inédite de mémoire de Troll. Se pourrait-il qu'il s'agisse d'une manifestation de l'Esprit ? Mais alors… non, il ne préférait pas y penser.

La Frange : des milliers de planètes baptisées à la hâte PNI, suivi de l'inéluctable code PDM, le tout associé à un numéro d'identification apposé à la gloire du Konsortium.
La guerre de l'énergie ne souffre pas d'imperfections, surtout quand la plus grosse mégakorp de l'univers, le Konsortium, contrôle déjà plus d'un tiers de la Frange.
L'unité mobile d'exploration et de kontact, le *Vigilant* fonce vers PNI K660 pour une mission de routine : détecter les gisements les plus valables, vider la planète de ses ressources et repartir butiner ailleurs. A son bord, vingt-trois hommes d'équipage et une section de douze kommandos de l'infanterie mobile du Konsortium…

Le kommandant Morgensen donnait, entre deux gorgées de café, les directives habituelles de phase d'approche :
— Déverrouillez les capteurs LS. Déployez les aérostabs. Monsieur Karl, donnez-moi notre position et le résultat des infrascans.
L'enseigne Karl, les yeux rivés sur ses écrans, annonça :
— Nous survolons un océan en G six point trois point sept. Les capteurs LS indiquent une forte présence de mittrinium, un peu de cobatérium, et peut-être de proygol. Quant aux infrascans… euh… je détecte des traces de vie, mais je n'arrive pas à déterminer avec exactitude… tiens… c'est curieux, kommandant, on dirait que les infrascans sont brouillés.
— Du proygol ? Excellent, monsieur Karl, essayez de localiser la source, confirmez les quantités et envoyez la bonne nouvelle à la Korpo. Et laissez tomber l'infrascan : tout le monde se fiche des créatures qui pourraient ramper sur les cailloux de la Frange…
Morgensen renversa sa tasse de café brûlant sur ses genoux quand l'enseigne Karl, paniqué, hurla :
— Kommandant ! Je n'arrive plus à émettre. Kommandant ! Nous sommes attaqués par une force d'origine inconnue !
— Quoi ?
— Kommandaaant ! Nous allons nous écraser !
— Hein ?
— Impact crash immi…

Morgensen, les tempes douloureuses, émergea péniblement des ténèbres. D'une main tremblante, il se brancha sur l'intercom général :
— Ici, le kommandant, à… à tous les chefs de secteur : faites votre rapport.
Le vaisseau reposait par trois cents mètres de fond. Les secteurs 8 et 9 étaient durement touchés. Des voies d'eau se déclaraient un peu partout. Mis à part quelques blessés, il n'y avait aucune perte à déplorer, mais le pire restait à venir.
— Kommandant, ici le chef ingénieur, nous avons une fuite importante de mégaflux à notre générateur principal. Nous passerons d'ici peu en kondition jaune, et très vite en kondition rouge. Il ne serait pas déraisonnable de votre part de déclencher tout de suite l'opération de butinage : il me faut énormément de minerai, pas pour ramener, mais juste pour alimenter les unités de réparation et nous sortir de là, vite ! Inutile de vous rappeler que si nous restons trop longtemps en kondition rouge, la masse critique aura atteint son point culminant et que… enfin qu'une petite cuillère ne suffira pas pour ramasser les…
— Ça va, ça va, l'interrompit Morgensen énervé, épargnez-moi vos salades, je ne suis pas stupide.
La voix du kommandant grésilla dans l'intercom du quartier des kommandos :
— Lieutenant Stowiczk, impossible de sortir par les sas. Préparez une équipe de reconnaissance pour un aérolargage d'urgence par les tubes d'éjection, et démarrez l'opération de butinage. Programmez les araknés de forage pour qu'elles transforment le minerai sur place et réémettent l'énergie vers le vaisseau. Prenez également les hommes d'équipage nécessaires, et bricolez-moi un échafaudage pour que l'antenne de récupération d'énergie nano-ondes émerge au-dessus de la surface.
— Je ne suis pas sûr que ce soit possible, monsieur…
— Vous avez six heures !
— Bien compris ! Monsieur ! aboya le lieutenant. Stowiczk se retourna vers ses hommes en les toisant de son regard noir.
— Vous avez entendu, tas de larves ? Vous allez me bouger vos petites fesses délicates et me vérifier armements, modules et tout le toutim. Le premier qui me foire un truc, je l'éjecte par un tube, à poil et sans parakoque.
Le 1re klass Gunther, une Taupe, affichait sa mine hilare des grands jours :
— Excusez-moi, mon lieutenant, mais j'ai entendu dire qu'à la passerelle, ils avaient détecté des traces de vie. Et je me disais que… euh… ben… qu'y avait peut-être des femmes sur K660.
Stowizck vira au cramoisi et déversa un mégaflux d'injures sur l'imprudent, devenu aussi transparent qu'un verre d'eau.
— Oui, mon lieutenant ! A vos ordres mon lieutenaaant ! Les Taupes ! C'est top niveau !

Le Troll et le Lutin restaient figés, les yeux remplis de terreur.
— Tu… l'as vue, dit Dwynn nerveux.
— Oui, répondit Vrekk, je l'ai vue. La créature est passée (ses bras s'agitaient violemment) comme çà… pfffffft ! Encore plus grosse qu'un dragon, et je crois même qu'elle est tombée dans l'océan. Mais j'ai bien peur qu'elle ne soit pas morte…
Sans réfléchir, il saisit le Lutin, le cala sur ses épaules, et s'enfonça à grandes enjambées dans la forêt. Dans les plaines, les tambours des Narks résonnaient déjà à l'unisson, les Long Bras remontaient des failles telle une armée de serpents. Et l'Esprit soufflait : « Peuples de Xulubha, réveillez-vous, il est temps pour vous d'accomplir votre destin, d'oublier vos rivalités et de vous allier pour défendre votre monde. Les temps obscurs sont venus. Ils portent un nom : Totale Apokalypse ».











La carte, les pions et les tableaux du jeu se trouvent sur le poster central.

RÈGLES

But du jeu

Le joueur Konsortium, en situation d'urgence, doit extraire un maximum de minerai pour réparer et faire décoller son vaisseau.
Le joueur Indigène doit empêcher le joueur Konsortium de décoller.

Matériel

La carte

La carte représente le monde de Xulubha. Elle est divisée en 36 régions, dont : 12 Plaines, 6 Montagnes, 6 Forêts, 6 Collines, 3 Marais, 3 Failles.

Les pions

Peuples de Xulubha
Recto — Verso (blessé)
Points de vie
Force de combat
3 Elfes 2 — 2 Elfes 2
Nom du peuple
Déplacement

Kommandos
Recto — Verso (blessé)
Points de vie
Force de combat
Victor
6 Nettoyeur 1 — 3 Nettoyeur 1
type de kommando
Déplacement

● Le **joueur Konsortium** dispose de : 12 kommandos (comprenant des Taupes, des Voltigeurs, des Teknos, des Nettoyeurs), 6 araknés, 12 klones, 24 ékipements, 5 supports teknologiques, 36 Forages, 1 Champ de force, 2 pions représentant le Kolossus Golgoth B, 1 marqueur pour le compteur d'énergie.
● Le **joueur Indigène** dispose de : 12 peuples (Elfes, Nains, Narks, Orcs, Trolls, Lutins, Pyrox, Félys, Amazones, Longbras, Volfes, Niblis), 12 sorts, 12 xulubhes, 1 Sanctuaire, 1 Esprit. Chaque peuple comprend 1 pion Village et 2 pions Guerrier (il y a donc en tout 24 pions Guerrier et 12 pions Village).
● **Autres** : 12 créatures de la nuit, 1 compteur de tour.

Les dés

Procurez-vous des dés standard à 6 faces. Lancer 2d6 signifie lancer 2 dés et en faire la somme.

Préparation de la partie

Chaque joueur dispose ses pions devant lui, en séparant les différentes catégories de pions. Le joueur Indigène se munit de deux tasses dans lesquelles il met, d'une part les 12 pions Village, et de l'autre les 12 pions Xulubhe. Il peut également en utiliser une troisième pour mettre le pion Sanctuaire et les sorts utilisés une fois.
Mettre le compteur de tour sur la case 1.

Commencer la partie

Avant d'entamer la séquence de jeu normale, la partie débute par un « prégénérique » remplissant des conditions particulières.
● **Le joueur Konsortium**. Pour permettre à ses unités de quitter le vaisseau englouti, le joueur Konsortium dispose de tubes d'éjection. Une unité prend place dans une capsule, ou parakoque, qui est éjectée hors de l'eau et va se poser sur le proche continent. Le joueur Konsortium dispose de 3 tubes d'éjection qui lui permettent d'éjecter chacun une unité de son choix. Chaque parakoque peut contenir soit 1 kommando, soit 1 arakné, soit 2 ékipements (l'utilisation de ces pions est expliquée plus loin). Quel que soit son choix, l'aérolargage d'un kommando minimum est obligatoire. Les unités larguées sont posées dans une ou plusieurs régions au choix du joueur.
Il positionne le marqueur d'énergie sur la case 6 (zone rouge) du compteur du vaisseau.
● **Le joueur Indigène**. Il pose l'Esprit dans une région, procède au réveil automatique d'un peuple et fait apparaître un xulubhe (voir Pouvoirs de l'Esprit, plus loin).

Tour de jeu

Chaque tour de jeu se déroule suivant l'ordre décrit ci-dessous, certaines étapes pouvant être optionnelles. Tous les 4 tours de jeu, il y a une période de nuit.

A) Apparition des créatures de la nuit

Uniquement au cours de la période de nuit.

B) Séquence du joueur Konsortium

1- Baisse d'énergie du générateur principal du vaisseau. Le marqueur descend de 1 à 3 mégaflux (MF) en fonction de la couleur de la zone sur le compteur de MF.
2 - Déplacement des pions Kommando et arakné
3 - Combat
4 - Extraction de minerai (gain d'énergie)
5 - Actions des kommandos teknos :
— Réparation (des araknés)
— Régénération (des kommandos blessés)
— Klonage (de pion Guerrier capturé)
6 - Aérolargage. En fonction du nombre de tubes d'éjection disponibles
7 - Actions réalisées à bord du vaisseau :
— Téléportation
— Klonage
— Régénération
— Réparation
8 - Fin de la séquence de jeu Konsortium

C) Séquence du joueur Indigène

1 - Déplacement des pions Guerrier et de l'Esprit
2 - Combat
3 - Actions des peuples :
— Apprivoiser un xulubhe
— Prendre un sort dans le Sanctuaire
4 - Actions de l'Esprit :
— Révéler le Sanctuaire
— Lancer un Vortex
— Réveiller un peuple (apparition d'un xulubhe)
5 - Fin de la séquence de jeu Indigène

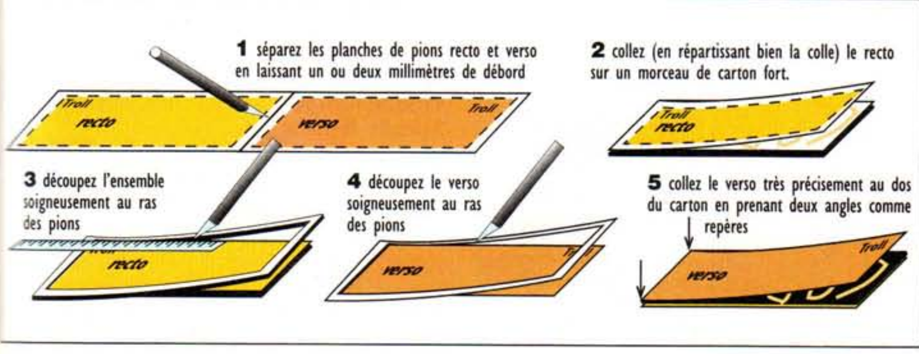
D) Fin du tour de jeu

Déplacer le compteur de tour d'une case. Après le tour 4, il revient à 1.

Les créatures de la nuit



Au début de chaque période de nuit, un des joueurs fait apparaître les créatures de la nuit en lançant 1d6. En fonction du résultat du dé, le joueur pose un pion Créature dans chaque région du type indiqué par la table des Actions (colonne E).
Chaque créature de la nuit attaque, avec une Force de 1 et 1 point de vie, tous les pions (sauf marqueurs Forage et pions Guerrier invisible ; voir plus loin) se trouvant dans la région où elle apparaît. Si c'est un pion du joueur Konsortium qui est attaqué, c'est au joueur Indigène de jeter les dés pour la créature (et vice versa).
Les combats contre les créatures de la nuit se déroulent avant la séquence de jeu du joueur Konsortium.



▷









Une créature de la nuit reste dans la région où elle apparaît pendant tout le tour de jeu. Elle ne peut pas apparaître dans une région protégée par le Champ de force ou l'Esprit (voir plus loin). Tout pion pénétrant dans une région occupée par une créature de la nuit doit obligatoirement la combattre. Les xulubhes combattent avec leur force de monstre, et retrouvent leur état normal s'ils sont vainqueurs (voir plus loin).
A la fin de la période de nuit, les créatures sont retirées de la carte.

GÉNÉRALITÉS

En dehors de particularités détaillées plus loin, certains points de règle sont communs aux deux camps.

Déplacement

Chaque pion a droit à un seul mouvement pendant sa phase de déplacement.
Au cours de son déplacement, un pion ne peut jamais traverser une région occupée par un pion adverse (sauf exceptions : voir sorts Invisibilité et Aile de dragon ; arakné en panne ; déplacement des Taupes et des Voltigeurs).

Limite de population dans une région

Le nombre de pions présents dans une même région est limité de la manière suivante :
Konsortium : 3 pions Kommando maximum (les araknés et le Kolossus Golgoth B. ne sont pas soumis à cette limitation et ne comptent pas dans le total des pions).
Indigène : 3 peuples + 3 xulubhes maximum.

Combat

Le combat est obligatoire partout où des pions adverses se retrouvent dans la même région à la suite d'un déplacement (sauf sort d'Invisibilité).
Chaque pion dispose d'une Force au combat (chiffre de gauche) et de 1 à 2 points de vie (sauf le Kolossus Golgoth B.).
Le combat est simultané et se divise en autant de rounds que nécessaire.
Sont définitivement retirés de la partie :
— les peuples et les kommandos tués ;
— les araknés détruites ;
— les ékipements utilisés une fois ;
— les sorts utilisés deux fois.

Procédure du combat

Un round se déroule de la manière suivante : chaque joueur annonce, l'Attaquant en premier puis le Défenseur, les sorts (joueur Indigène) ou supports teknologiques et ékipements (joueur Konsortium) qu'il va utiliser. (On appelle Attaquant celui des joueurs dont c'est la séquence de jeu.)
Le joueur Indigène additionne la Force de ses pions avec la Force de ses sorts. Le joueur Konsortium additionne la Force de ses pions avec la Force de ses supports teknologiques et ékipements.
Les joueurs lancent chacun 1d6, ils consultent la table de Combat et procèdent au décompte des pertes des deux camps.
Si, à la fin du premier round, aucun des deux adversaires n'est éliminé ou capturé, les joueurs continuent le combat, dans le même ordre.
Le combat est fini lorsqu'un adversaire est éliminé, capturé, ou fait retraite.
L'Attaquant peut décider à chaque fin de round de faire retraite.
On passe alors aux éventuels autres combats. En cas de combats multiples, c'est l'Attaquant qui décide dans quel ordre il va livrer ses combats.

Lecture de la table de Combat et décompte des pertes

Avant d'entamer le combat, les joueurs additionnent les points de Force de leurs pions, sorts, supports ou ékipements, et se reportent à la colonne de gauche de la table de Combat.
Les colonnes de droite, numérotées de 1 à 7, indiquent la quantité des pertes en fonction du résultat du d6 additionné d'un éventuel bonus.
Les pertes sont quantifiées en points de vie.
Exemple : Avec un total de 3 points en Force, un joueur doit réussir au minimum 4 au dé pour infliger une perte de 1 point de vie à un pion adverse.
Un pion qui perd 1 point de vie est considéré comme blessé. Un pion blessé pendant un combat est retourné, après le décompte des pertes à la fin du round.
Le potentiel de déplacement d'un pion blessé reste identique, mais sa Force diminue.
Un pion blessé est éliminé quand il perd son dernier point de vie, tout comme les pions qui n'ont qu'un seul point de vie (xulubhes ou créatures de la nuit).
Les joueurs répartissent leurs pertes, comme ils le désirent, entre les pions ayant participé au combat.

Retraite

A la fin de chaque round de combat et après le décompte des pertes, l'Attaquant peut décider de reculer. La retraite doit s'effectuer dans une seule région, adjacente et vide de tout pion adverse (il peut y avoir des araknés en panne), dans les limites de population autorisées.
Les pions qui ne peuvent pas remplir les conditions de retraite doivent poursuivre le combat.
Tous les pions qui effectuent une retraite ne peuvent plus bouger ni effectuer des actions jusqu'à la fin de leur séquence de jeu.

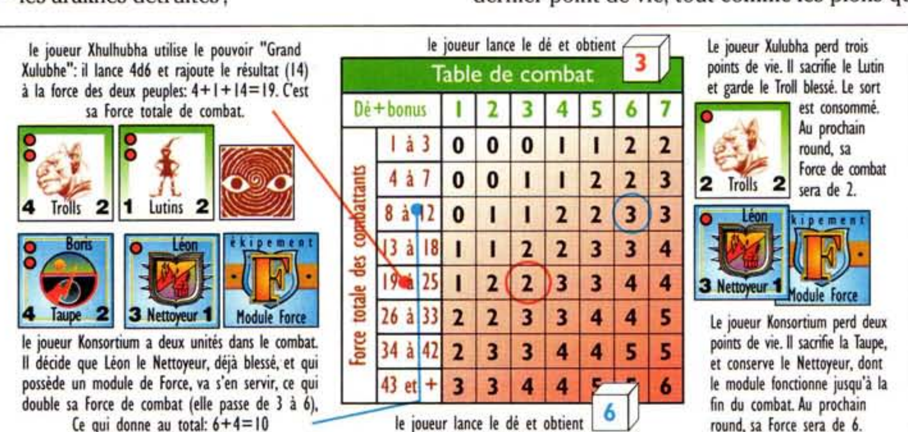


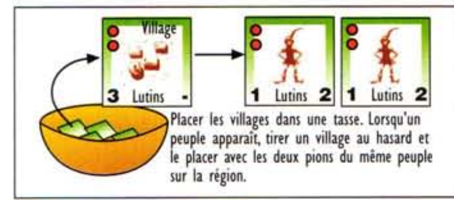
Table de combat

Force totale des combattants / Dé+bonus	1	2	3	4	5	6	7
1 à 3	0	0	0	1	1	2	2
4 à 7	0	0	1	1	2	2	3
8 à 12	0	1	1	2	2	3	3
13 à 18	1	1	2	2	3	3	4
19 à 25	1	2	2	3	3	4	4
26 à 33	2	2	3	3	4	4	5
34 à 42	2	3	3	4	4	5	5
43 et +	3	3	4	4	5	5	6



Peuples

Chacun des 12 peuples est composé de 2 pions Guerrier et de 1 pion Village.
Le pion Village représente les non-combattants (vieillards, femmes et enfants) qui ont quand même des capacités défensives dans leur village.



Placer les villages dans une tasse. Lorsqu'un peuple apparaît, tirer un village au hasard et le placer avec les deux pions du même peuple sur la région.

Déplacement

Les pions Guerrier et les xulubhes apprivoisés (voir plus loin) se déplacent de 2 régions par tour.
Un ou plusieurs pions Guerrier peuvent stationner sur un Village qui n'appartient pas à leur peuple d'origine.
Un pion Xulubhe se déplace toujours avec le ou les pions Guerrier qui l'ont apprivoisé.
Les pions Village et les xulubhes sauvages ne se déplacent jamais.
Le pion Esprit peut être déplacé n'importe où sur la carte, à condition que cette région soit vide de pions adverses et de marqueurs Forage.

Combat

Les peuples et les villages ont une Force qui varie de 1 à 6 points en fonction de leur race, et 2 points de vie.
Quand ils s'énervent, les xulubhes ont 1 point de vie et une Force (indiquée sur la face monstre) qui varie de 1 à 6 points.

Bonus combat

Si dans une région, les deux guerriers d'un même peuple combattent ensemble sur leur terrain

de prédilection, ils donnent un bonus de +1 au camp Indigène, pour ce combat. On entend par terrain de prédilection celui sur lequel est bâti le village de ces guerriers. Ce bonus n'est pas cumulable : si deux peuples bénéficiant chacun du bonus combat sont engagés dans un même affrontement, ils n'auront pas +2 au dé, seulement +1.
Exemple : Si un peuple a son village dans une plaine, il n'aura qu'un bonus de +1 dans toutes les plaines, même si d'autres peuples combattent avec lui.
Ce bonus est perdu quand un peuple n'a plus qu'un seul pion Guerrier.

Retraite

Quand le joueur Indigène retraite, il laisse ses xulubhes sur place, qui continuent seuls le combat.

Xulubhes



Les xulubhes sont des animaux magiques, amicaux quand ils sont apprivoisés et terriblement agressifs quand ils sont contrariés.
Seul, un xulubhe sauvage ne quitte jamais la région dans laquelle il est apparu.
Lorsqu'un pion Kommando pénètre dans une région occupée par un xulubhe sauvage, celui-ci s'énerve, devient un vrai monstre et l'attaque (le pion est retourné : on voit alors seulement la Force du xulubhe, qui varie d'un individu à l'autre). Si à l'issue du combat le xulubhe est vainqueur, ou si son adversaire retraite, il retourne aussitôt à son état normal.



Lorsqu'un pion Guerrier pénètre dans une région occupée par un xulubhe, il peut essayer de l'apprivoiser. Le joueur Indigène lance un dé et consulte la table des Actions (colonne F). En cas d'échec, le xulubhe s'énerve (retourner le pion) et attaque le pion Guerrier.
Chaque peuple ne peut pas avoir plus d'un xulubhe apprivoisé.
Dans un combat, le joueur Indigène peut utiliser les xulubhes apprivoisés sous leur forme monstrueuse, ils redeviennent amicaux après le combat.
Si à la fin d'un combat, un xulubhe apprivoisé se retrouve sans le pion Guerrier qui l'a apprivoisé, il peut être récupéré automatiquement par un autre pion Guerrier (d'un peuple n'ayant pas de xulubhe apprivoisé) ayant participé au combat.
Si à la fin d'un combat, un xulubhe se retrouve seul dans une région, il retourne à son état normal (il faudra donc le rapprivoiser).
Les xulubhes apprivoisés servent également à localiser le Sanctuaire (voir Sanctuaire).

L'Esprit



L'Esprit est une émanation d'un grand sage qui parcourt le continent pour avertir (réveiller) les peuples de l'arrivée des kommandos.
L'Esprit ne peut pas rester deux fois de suite dans la même région, à chaque tour de jeu il doit se déplacer.
La présence de l'Esprit dans une région la rend inaccessible au joueur Konsortium.
L'Esprit ne participe jamais à un combat, mais il peut lancer un Vortex.

Pouvoirs de l'Esprit

A chaque tour de jeu, l'Esprit ne peut faire qu'une seule des trois actions suivantes : soit réveiller un peuple, soit lancer un Vortex, soit révéler le sanctuaire.

Réveiller un peuple
Lorsque l'Esprit se trouve dans une région vide de tout pion et marqueur, il peut réveiller un peuple. Un pion Peuple est tiré au hasard dans la pioche des villages et les 3 pions du peuple tiré sont placés dans la région où se trouve l'Esprit.
Les pions Peuple ne peuvent effectuer aucune action dans le tour où ils ont été réveillés.
Après avoir réveillé un peuple, l'Esprit reste sur place et ne pourra se déplacer qu'au prochain tour.
Chaque fois qu'un peuple est réveillé par l'Esprit, un xulubhe apparaît, au choix du joueur, dans une région vide de tout pion et marqueur : le joueur Indigène pioche un pion Xulubhe et le pose sur la carte.
Quand il n'y a aucun peuple réveillé, aucun xulubhe n'apparaît.

Lancer un Vortex
Au lieu de réveiller un peuple, l'Esprit peut lancer un sort très puissant, le Vortex, qui affecte la réparation du vaisseau Konsortium. Le joueur Indigène lance 1d6 et consulte la table des Actions (colonne G). En fonction du résultat du dé, le compteur d'énergie du vaisseau descend de 1 à 3 MF (voir Compteur d'énergie).
Lorsqu'il a fini de réveiller tous les peuples, l'Esprit ne peut plus lancer de Vortex.

Révéler le sanctuaire
Pour faire apparaître le Sanctuaire, sur la case où se trouve l'Esprit, le joueur Indigène doit lancer 1d6 dont le résultat doit être inférieur ou égal au nombre de xulubhes apprivoisés à ce moment.
Que le résultat implique un échec ou une réussite, tous les xulubhes apprivoisés impliqués dans le jet de dés disparaissent.
Pendant le tour où le joueur Indigène décide de faire apparaître le Sanctuaire, il ne peut pas réveiller de peuple ou de xulubhe. La région du Sanctuaire devient inaccessible au joueur Konsortium. Une fois le Sanctuaire révélé, il reste dans cette région jusqu'à la fin de la partie.
Au moment où le Sanctuaire est révélé, le joueur Indigène place sur cette région les sorts déjà défaussés et uniquement ceux-là.
Révéler le sanctuaire permet au joueur Indigène de récupérer les sorts qu'il a déjà utilisés une fois.

Les sorts du Grand Xulubhe



Descendant d'une race disparue il y a longtemps, le très puissant Grand Xulubhe est le gardien la planète Xulubha. Un de ses pouvoirs lui permet de confier douze sorts (représentés par des pions) aux peuples.
Chaque peuple ne peut pas utiliser plus d'un sort à la fois dans une séquence de jeu (Konsortium ou Indigène). Les sorts peuvent être cumulés dans un même combat si plusieurs peuples combattent ensemble. La zone d'effet d'un sort est limitée à la région dans laquelle il a été lancé. Pour utiliser un sort, il faut que les 2 pions Guerrier d'un même peuple soient sur la même région. Lorsqu'un pion Guerrier reste le seul survivant de son peuple, il ne peut plus utiliser de sorts (sauf le village : les sorts Coup de foudre et Femmes fatales peuvent être lancés sans la présence de pions Guerrier).
Un sort ne peut être utilisé qu'une seule fois dans la partie, sauf si le joueur Indigène découvre l'emplacement du Sanctuaire, auquel cas il pourra l'utiliser une deuxième fois. Par la suite, tout sort utilisé est définitivement défaussé.
Les sorts du Grand Xulubhe sont les suivants :

- **Grand Xulubhe**. Pendant un round de combat, le Grand Xulubhe apparaît en personne et fournit 4d6 de Force qui s'additionnent à la Force des pions Peuple qui combattent.
- **Elémental**. Un Elémental apparaît pendant un round du combat et fournit 2d6 de Force qui s'additionnent à la Force des pions qui combattent.
- **Sandestin**. Esprit malin, le Sandestin permet, une fois, au joueur qui l'utilise de relancer son dé lors d'un combat, ou de faire relancer celui de son adversaire. En cas de résultat identique il faut relancer obligatoirement.
- **Armes vivantes**. Rajoute 1 point de dégât supplémentaire à chaque jet de dé dont le résultat donne 1 point de dégât minimum (0 reste 0).
- **Chant de guerre**. Rajoute +1 au dé pendant toute la durée du combat.
- **Femmes fatales**. Dans un village, les femmes participent au combat. La Force du village est multipliée par 2.
- **Coup de foudre**. Lors de l'attaque d'un village, 1 pion Kommando est séduit et passe, avec tout son équipement, dans le camp Indigène jusqu'à sa mort ou la fin de la partie. Seule l'utilisation du Module Force immunise le kommando contre ce sort.
- **Longues Jambes**. Permet à 2 pions Guerrier appartenant à un même peuple de se déplacer de 5 cases. Au cours de ce mouvement, les pions Guerrier ne peuvent pas traverser une région occupée par des pions adverses (il peut y avoir des araknés en panne).
Les pions Guerrier partant d'une même région peuvent être ensuite séparés pour arriver dans deux régions différentes.
- **Ailes du dragon**. Permet à 2 pions Guerrier appartenant à un même peuple de se déplacer de 4 cases en volant. Au cours de ce mouvement, les pions Guerrier peuvent traverser une région occupée par des pions adverses. Comme pour les Longues Jambes, il y a possibilité de séparation des deux pions en vol.
- **Invisibilité**. Permet à 2 pions Guerrier d'un même peuple d'être invisibles tant qu'ils ne bougent pas. Dès qu'ils se déplacent ils perdent leur invisibilité à la fin de leur déplacement. Le joueur Indigène peut décider de lever son invisibilité à tout moment pendant sa séquence de jeu. Les villages et les xulubhes ne peuvent jamais être invisibles.

Une arakné peut forer dans une région où il y a des pions Guerrier invisible. Une région occupée uniquement par des pions Guerrier invisible ▷









peut être traversée ou occupée par des pions adverses.

● **Guérison**. Après un combat, ce sort permet de faire récupérer 1 point de vie à tous les pions blessés appartenant au même peuple (guerriers et village).

● **Bouclier du destin**. Permet à des pions appartenant à un même peuple de soustraire 2 points de vie (au choix) aux dégâts qu'ils pourraient recevoir durant un combat.

Le Sanctuaire



Le Sanctuaire apparaît toujours dans la région où se trouve l'Esprit.

Lorsque le Sanctuaire est révélé (le pion Sanctuaire est posé sur la carte), les pions sorts qui se trouvent à l'intérieur peuvent être réutilisés, et uniquement ceux-là. Le joueur Indigène peut envoyer 2 pions Guerrier d'un même peuple récupérer un sort dans la région où se trouve le Sanctuaire.

Un peuple qui récupère un sort dans le Sanctuaire ne peut plus effectuer d'actions jusqu'à la fin du tour de jeu.

Le sort reste toujours avec le pion Peuple qui l'a récupéré jusqu'à ce que le joueur Indigène décide de l'utiliser. Pour l'utiliser, il faut que les 2 pions Guerrier restent ensemble.

KONSORTIUM

Déplacement

Taupe : 2 régions
Voltigeur : 3 régions
Tekno : 1 région
Nettoyeur : 1 région

Seuls les Taupes et les Voltigeurs peuvent traverser une région occupée par un pion adverse, car ils disposent d'ékipements spéciaux : les Taupes se déplacent sous terre et les Voltigeurs dans les airs.

Combat

Taupe : Force 4
Voltigeur : Force 3
Tekno : Force 2
Nettoyeur : Force 6
Tous les kommandos ont 2 points de vie.

Bonus combat

La combinaison d'un Voltigeur, d'une Taupe et d'un Nettoyeur sur la même région donne un bonus de +1 au dé du joueur Konsortium pendant toute la durée de ce combat.

Retraite

Quand un kommando retraite, il abandonne ses araknés sur place et elles tombent en panne.

Capturer un pion Guerrier

Quand le joueur Konsortium sort victorieux d'un round de combat, il peut capturer un pion Guerrier pour le kloner (voir Klonage).

Le pion Guerrier doit être blessé et être le seul survivant des forces engagées (guerriers, village ou xulubhes) dans le combat ; la capture est alors automatique.

Un pion Guerrier blessé et isolé dans une région peut être capturé sans combat.

Un village n'est jamais capturé, car les vieillards, les femmes et les enfants ne sont pas fiables pour une opération de Klonage.

Un pion fait prisonnier se déplace avec le kommando qui l'a capturé (à la même vitesse, téléportation possible, etc.), il prend la place d'un ékipement. Il n'intervient pas dans un combat tant qu'un kommando le contrôle. Un pion capturé est libéré si plus aucun pion Kommando ne le contrôle.

Les Teknos

Après un combat, les Teknos peuvent effectuer une des trois actions suivantes : soit réparer, soit régénérer, soit kloner. Chaque Tekno présent sur la carte n'a droit qu'à une seule action.

● **Réparation**. Permet de réparer une arakné endommagée lors d'un combat.

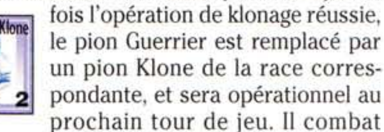
Le joueur Konsortium lance 1d6 et consulte la table des Actions (colonne B).

Une arakné réparée sera opérationnelle au prochain tour de jeu.

La réparation est le seul cas où une arakné peut être définitivement détruite.

● **Régénération**. Permet de soigner un kommando blessé. Le joueur Konsortium lance 1d6 et consulte la table des Actions (colonne C). Le pion régénéré est retourné et sera opérationnel au prochain tour de jeu.

● **Klonage**. Seul un pion Guerrier capturé peut être kloné. Le joueur Konsortium lance 1d6 et consulte la table des Actions (colonne D). Une



fois l'opération de klonage réussie, le pion Guerrier est remplacé par un pion Klone de la race correspondante, et sera opérationnel au prochain tour de jeu. Il combat désormais pour le joueur Konsortium et est considéré comme un pion Kommando à part entière.

Les ékipements

Les kommandos disposent d'ékipements spéciaux qui augmentent certaines de leurs capacités. Ces pions sont au nombre de 24 : 8 Module Force, 8 Module Vitesse, 8 Module Protection. Une fois utilisés, les ékipements sont défaussés et non réutilisables.

Chaque kommando peut transporter avec lui deux ékipements maximum. Avant sa phase de déplacement, le joueur Konsortium peut modifier la répartition des ékipements entre les kommandos présents dans la même région. Quand un kommando est détruit, ses ékipements le sont avec lui (sauf le pion Guerrier capturé en vue de klonage).

Un klone bénéficie des mêmes ékipements qu'un kommando.

● **Le Module Force** permet de multiplier par 2 la Force d'un kommando pendant toute la durée d'un combat et par séquence de jeu. Un seul est utilisable à la fois par kommando. Il immunise contre les effets du sort indigène Coup de foudre.

● **Le Module Vitesse** permet de multiplier par 2 le potentiel de déplacement d'un kommando pour un mouvement. Un seul est utilisable à la fois par kommando.

● **Le Module Protection** est un micro champ antiprojectiles qui permet à un kommando de soustraire 1 point aux dégâts subis lors d'un combat.

Les araknés

Les araknés sont des robots extracteurs de minerai, elles peuvent se déplacer de 1 région à chaque phase de déplacement.

Le joueur Konsortium peut avoir autant d'araknés qu'il veut dans une région, mais une seule peut creuser pour extraire du minerai.

Une arakné ne peut pas creuser dans une région occupée par des pions adverses ou déjà exploitée (sauf sort Invisibilité).

Lorsqu'une arakné creuse dans une région, le joueur jette 1d6 et consulte la table des Actions (colonne A). Le résultat est immédiatement reconverti en points d'énergie (mégaflux) sur le compteur du vaisseau.

Une fois l'opération d'extraction terminée, et quel qu'en soit le résultat, le joueur Konsortium place sur la région un marqueur Forage pour indiquer qu'il n'y a plus de minerai.

Pour attaquer une arakné, il faut d'abord détruire les kommandos qui sont sur la même région qu'elle. Une arakné attaquée tombe automatiquement en panne (pas de jet de dés).

Une arakné en panne ne peut pas creuser et reste inactive tant qu'elle n'est pas réparée. Si l'arakné en panne est isolée dans une région, elle ne bloque pas le déplacement du joueur Indigène.

Une arakné est indestructible (sauf en cas de réparation).

Bonus terrain

Certains types de terrains procurent un bonus ou un malus à l'extraction de minerai.

Plaine : 0 point
Colline : +1 point de minerai
Montagne : +1 point de minerai
Forêt : 0 point
Marais : - 1 point de minerai
Faille : - 1 point de minerai

Le compteur d'énergie

Le compteur d'énergie symbolise le générateur principal du vaisseau. L'unité de mesure de l'énergie est le MF (mégaflux).

Le compteur est divisé en quatre zones : kondition rouge, kondition orange, kondition jaune et kondition verte. Dans chaque zone (ou ligne), est indiqué le nombre de tubes d'éjection et les supports teknologiques dont dispose le joueur Konsortium. Tant que le marqueur indicateur du niveau d'énergie n'a pas atteint la ligne correspondante à ces supports ou tubes, il ne peut pas les utiliser.

Chaque zone entraîne une baisse d'énergie en MF différente, qui se produit au début de chaque séquence de jeu du joueur Konsortium (il redescend le marqueur du nombre voulu de MF).

Pour tous renseignements sur les points de règle, vous pouvez écrire à Nicolas Pilartz, 11 rue du Chevalier de la Barre, 75018 Paris; ou téléphoner au 16 1 42 59 14 22 (de 10 h à 20 h).

Compteur d'énergie (et supports technologiques disponibles)

attention... tous à vos postes... parés...

0	0	1	2	3	4	5	décollage!
-3	31	32	33	34	35	36	8 KG-B 1
-2	30	29	28	27	26	25	missile Attila
	Énergie MF	20	21	22	23	24	Téléportation
-1	18	17	16	15	14	13	Torpille photon
	7	8	9	10	11	12	Champ de force
	6	5	4	3	2	1	explosion!

ALERTE! ALERTE! ALERTE!

Compteur d'énergie. Au début du jeu, le pion Energie part de 6 MegaFlux. Chaque début du tour de jeu Kommando, il descend de la valeur indiquée à gauche. Ici, il va perdre 2MF, ce qui l'amène à 17. Durant ce tour, il pourra toujours utiliser la Torpille à photon, mais plus la Téléportation. Si des Araknés actives rapporte des MF à la fin du tour, il peut éventuellement remonter. L'Esprit (camp de Xulubha) peut aussi faire baisser le compteur en lançant un Vortex.

Supports teknologiques. Placez les pions "Support teknologique" sur les cases du tableau. Lorsqu'un support est disponible (le pion Energie est sur la même ligne), vous pouvez le placer sur le plateau de jeu au moment où vous l'utilisez. Il revient sur le tableau après usage, ou s'il n'est plus disponible. Cas particulier: lorsque vous utilisez le robot KG-B, placez sur le terrain celui des 2 pions recto-verso qui le représente avec 4 points de vie. S'il devient indisponible après avoir perdu des points de vie, il reste sur le terrain dans cet état.

Zone rouge

En zone rouge, deux tubes d'éjection sont disponibles.
Le joueur Konsortium peut utiliser le Champ de force (voir Supports teknologiques) lorsque le compteur indique 7 MF ou plus, et les Torpilles à photons à partir de 13 MF.
Tant que le marqueur d'énergie est à 13 MF ou plus, ces deux supports teknologiques sont utilisables à chaque tour de jeu. La baisse d'énergie est de 1 MF.

Zone orange

En zone orange, deux tubes d'éjection sont disponibles.
En plus des deux supports de la zone rouge, le joueur Konsortium peut utiliser la Téléportation à partir de 19 MF, et le Missile Attila à partir de 25 MF. La baisse d'énergie est de 2 MF.

Zone jaune

En zone jaune, deux tubes d'éjection sont disponibles.
En plus des quatre supports de la zone rouge et orange, le joueur Konsortium peut utiliser le Kolossus Golgoth B. à partir de 31 MF. La baisse d'énergie est de 3 MF.

Zone verte

En zone verte, trois tubes d'éjection et tous les supports sont disponibles.
La zone verte est réservée au décollage du vaisseau.
Dès que le marqueur a dépassé le 0, le joueur Konsortium doit obligatoirement tenter d'allumer ses moteurs en jetant 1d6. Le résultat du dé doit être inférieur ou égal au chiffre sur lequel se trouve le marqueur. En cas de réussite, le vaisseau décolle immédiatement et le joueur Konsortium a gagné la partie. En cas d'échec, le marqueur redescend à 0.
Si après une recharge d'énergie le marqueur arrive sur la dernière case, le vaisseau décolle automatiquement. Il n'y a pas de baisse d'énergie en zone verte. Le seul moyen pour le joueur Indigène de faire baisser l'énergie en zone verte est de jeter un Vortex avec son Esprit.

Supports teknologiques



Les supports teknologiques permettent de renforcer l'action des kommandos, mais ils ne sont utilisables que si l'énergie emmagasinée dans le générateur principal le permet (ligne correspondante sur le compteur du vaisseau).

● **Champ de force**. Permet de protéger contre toute attaque les kommandos ou les araknés stationnés dans une région, en la rendant inaccessible pour tous les pions adverses.
Quand le joueur Konsortium désire protéger une région, il place dessus le marqueur Champ de force. Ce marqueur ne peut pas être mis sur une région vide ou occupée par des pions adverses. Il sert à protéger une région occupée par des pions Konsortium, même en panne.
Le joueur Konsortium doit lever son Champ de force avant son déplacement et le remettre où il veut après la dernière phase (Aérolargage) de sa séquence de jeu.
Tant que le joueur Konsortium dispose de l'énergie nécessaire, le Champ de force protège une région pendant toute la durée du tour de jeu.
Si des pions Guerrier invisible sont présents lorsque le Champ de force est activé, ils ne peuvent pas sortir de la région.

● **Torpilles à photons**. Permettent de soutenir des pions Kommando engagés dans un combat: elles rajoutent 1d6 de Force pendant un round de combat. Les Torpilles ne peuvent être lancées qu'une seule fois pendant le tour, au choix du joueur Konsortium (à la phase de combat du Konsortium ou celle de l'Indigène).

● **Missile Attila**. Sert à bombarder une région, au choix du joueur Konsortium, avec 2d6 de Force. Les dégâts infligés au joueur Indigène se lisent sur le tableau des Combats. La région bombardée doit être vide de tout pion Konsortium (même d'arakné en panne).
Le missile ne peut être lancé qu'une seule fois pendant la phase de combat du joueur Konsortium.

● **Téléportation**. Permet de rapatrier dans le vaisseau soit un pion Kommando avec son ékipement (2 maximum), soit une arakné.
Les pions blessés ou en panne peuvent aussi être ramenés au vaisseau pour être soignés ou réparés immédiatement, sans jet de dé.
Le joueur Konsortium peut utiliser une fois par tour la Téléportation après sa phase d'aérolargage. Il n'est pas possible au joueur Konsortium d'utiliser la Téléportation pour amener du matériel sur la carte (kommando, arakné, ékipements).

● **Kolossus Golgoth B.** (dit KGB). Ce robot de combat géant est le plus puissant appui au sol dont disposent les kommandos. Il est matérialisé par 2 pions recto verso (le premier correspond à 4 et 3 points de vie, le second à 2 et 1 points de vie). Utilisez le pion correspondant à son état.
A plein potentiel, Kolossus Golgoth B. dispose de 8 points de force et de 4 points de vie. Il se déplace de 1 région à la fois.
Dès que l'énergie du vaisseau ne permet plus d'utiliser le KGB, le pion reste immobile, mais peut se défendre contre une attaque.
Le Kolossus Golgoth B. est éjecté par tube, comme une unité normale. Il ne peut pas être réparé, mais il peut être téléporté. Il ne compte pas dans la limite de population d'une région. Il ne peut pas utiliser d'ékipement.

Les tubes d'éjection

Les trois tubes d'éjection sont les seuls moyens d'aérolargage disponibles à bord du vaisseau. Chaque tube peut éjecter, soit 1 kommando, soit 1 arakné, soit 2 ékipements, soit le KGB.
Les kommandos ou les araknés éjectés peuvent être posés sur n'importe quelle région de la carte, à condition qu'elle ne soit pas occupée par des pions Peuple et Xulubhe.
L'ékipement peut arriver en même temps qu'un kommando ou sur un kommando déjà présent sur la carte, mais pas dans une région vide ou occupée par un pion adverse.

Fin de la partie

Le joueur Konsortium gagne quand il réussit à décoller. Sinon, c'est le joueur Indigène qui gagne. Le joueur Konsortium peut abandonner la partie s'il estime qu'il n'a plus la possibilité de gagner.

Frank Parkabe, Nikolas Pilartz
sur une idée de Didier Guiserisk

carte et pions : Bernard Bittler et Didier Guiserisk

CONSEILS DE JEU

A toi vaillant officier

Ton adversaire est redoutable, attaque en force dès que tu le peux et sors vainqueur de tous les combats.
N'oublie pas que tes hommes sont prêts à mourir en soldat et non en héros ou en lâche.
Tu disposes de peu de troupes et d'ékipements, tu dois donc trouver impérativement les bonnes combinaisons, ta survie en dépend.
Vive l'infanterie mobile !

A toi fidèle serviteur

La puissance de ton adversaire va croître très rapidement, tu dois attendre le bon moment pour déchaîner tes forces et affirmer ta foi.
Harcèle, épuise, n'oublie pas qu'il n'est qu'un simple humain, un être difforme et fade.
Sans son ékipement, il n'est rien.
Ferme les yeux et laisse-toi guider par le souffle du Grand Xulubhe.

Inspirations...



Comme toujours, il y a du bon et du moins bon, mais l'ensemble reste très lisible...

Enquête sous la neige, de Michael Malone, se déroule dans une petite ville du Sud des États-Unis. C'est un bon polar, moins réussi que *Juges et assassins*, mais qui mérite quand même la lecture, ne serait-ce que pour la description d'une « bonne société » fermée, où le linge sale se lave en famille...

Au bonheur des ogres et **La petite marchande de prose**, de Daniel Pennac, sont tous les deux disponibles chez Folio. C'est la lecture la plus divertissante de ce bimestre, ainsi qu'une bonne leçon sur l'art et la manière d'accumuler les catastrophes autour d'un malheureux PJ, doucement et en les enchaînant logiquement, jusqu'à ce qu'il succombe...

Enfin, **Les noces de Guernica**, de Frank et Vautrin (Fayard). Troisième volet des aventures de Boro, photographe, qui se retrouve en Espagne en 1937, en pleine guerre civile. Légèrement moins inspiré que les deux tomes précédents, mais il reste encore assez d'action, et surtout de personnages secondaires hauts en couleur, pour justifier l'achat.

Tristan Lhomme

Universalis

A lire d'urgence

Le maître des illusions (de Donna Tartt, chez Pocket) est, tout simplement, un chef-d'œuvre. Il est difficile d'en parler trop sans risquer de déflorer l'intrigue. Disons qu'il se situe quelque part entre *Le cercle des poètes disparus* et *Twin Peaks* : un peu de policier, un peu de fantastique, un peu d'inclassable et énormément de talent pour lier le tout. L'intrigue peut être adaptée telle quelle à pratiquement n'importe quel jeu contemporain où la subtilité prend le pas sur les gros flingues. Et même si l'histoire proprement dite ne vous intéresse pas, vous pourrez y puiser toutes sortes de petites choses utiles. Il peut notamment être lu comme un cours magistral sur l'art de la manipulation psychologique (comment distiller des demi-vérités mêlées de gros mensonges, comment pousser autrui à faire exactement ce que vous désirez, etc.).

Soyons morbides !

Le guide des cimetières de Paris (Hachette) mérite largement un coup d'œil. Il présente toutes les nécropoles de la capitale et de la proche banlieue. C'est une mine d'anecdotes, où l'on croise tous les défunts célèbres du XIXe siècle ainsi que bon nombre d'originaux oubliés. Le chapitre qui traite des « monuments funéraires insoupçonnés », nous apprend, entre autres, que la Bibliothèque nationale et le Jardin des plantes abritent quelques cadavres... Bref, un MJ dont les campagnes se déroulent dans la région parisienne y trouvera de quoi écrire des douzaines de scénarios (pour *Cthulhu*, *Chill* ou *Selenim*, par exemple).

Dans un genre légèrement différent, vous devriez vous procurer **Magies de la Bretagne** (Anatole Le Braz, un gros volume chez Bouquins). Les quatre cents premières pages traitent en détail des croyances bretonnes relatives à la mort, aux présages de malheur, au devenir posthume des assassinés, noyés et autres suicidés. Le tout à travers des dizaines de petits récits qui font autant d'excellentes « histoires d'auberge » à raconter à vos aventuriers au coin du feu, que ce soit dans un passé lointain ou de nos jours... Le reste est moins passionnant, mais contient tout de même pas mal d'éléments de folklore exploitables.

Une forte dose d'ultraviolence...

Monster de Kody Scott (Austral) est l'autobiographie d'un chef de bande de Los Angeles. Comme son titre l'indique, c'est l'histoire monstrueuse d'un gamin normal, qui grandit dans un monde où chacun a un fusil à pompe sous son lit, qui tue des gens, fait de fréquents allers-retours en prison, se convertit à l'Islam et plonge dans la politique... En soi, les faits ne sont pas passionnants, même si un MJ amateur de cyberpunk peut en tirer profit (ceci dit, à la lecture, on pourrait parfaitement soutenir que le cyberpunk, c'est aujourd'hui et maintenant, si tant est que la violence aveugle soit un élément indispensable au cyberpunk). En revanche, il y a un certain nombre d'éléments annexes tout à fait fascinants pour un MJ amateur de scénarios contemporains : le fait qu'une grosse portion de Los Angeles soit entre les mains de bandes de jeunes armés, ou les joies de la vie en prison, avec les tensions entre Blancs (néo-nazis), Noirs (islamistes radicaux), et Mexicains (qui surnagent, en attendant que quelqu'un invente un néo-quelque chose qui leur permette de se structurer). Bien entendu, tout cela colle parfaitement à l'univers de *Berlin XVIII*.

Une grosse louche d'occultisme

J'ai pas mal hésité avant de vous parler du **Matin des magiciens** de Pauwels et Bergier (Folio). Disons qu'il est d'un intérêt limité pour les rôlistes, mais que c'est une bonne leçon sur l'art de relier des éléments disparates (et d'en tirer des explications folles, mais apparemment crédibles) à tout et à n'importe quoi. Et puis, toute la partie consacrée aux aspects occultes du nazisme est fortement recommandée si vous voulez faire jouer le scénario Grand Écran du numéro 83...

Connaissez-vous Charles Fort ? Son ouvrage le plus célèbre, **Le livre des Damnés**, est disponible dans diverses collections consacrées aux pseudo-sciences. Si votre libraire ne l'a pas, il est certainement trouvable à la bibliothèque municipale la plus proche. Les théories de Fort oscillent entre le démentiel et le dangereusement convaincant, et il y a de quoi piocher à loisir si vous avez envie de surprendre vos joueurs (entre autres choses, il y est question d'océans de sang en orbite autour de la Terre, de pluies de grenouilles, de montagnes couvertes de marques de ventouses...). L'intérêt de ce genre de bouquin est de proposer des anecdotes qui peuvent servir de base à un scénario, mais aussi des explications (plus ou moins) cohérentes de l'univers qui réfutent les lois de la physique, et qui peuvent servir de départ à toute une campagne.

Suites diverses...

... à des romans dont je vous ai déjà parlé. **The Shub-Niggurath Cycle** est la quatrième anthologie de nouvelles sur le mythe de Cthulhu publiée chez Chaosium.

Science-fiction Fantastique

Voyages spatiaux et temporels

Le Prix Hugo (1), cuvée 93, a couronné deux romans arrivés ex aequo à la première place ! Et deux romans fort différents l'un de l'autre, qui plus est.

Un feu sur l'abîme, de Vernor Vinge, s'inscrit dans la droite lignée d'*Hypérion* et des meilleurs romans de van Vogt, avec son prologue mystérieux, ses intrigues parallèles tarabiscotées et ses guerres à niveau multiple desquelles dépend le sort de la galaxie. Il fait également partie de ces livres impossibles à résumer, où la complexité de la narration et du propos emportent irrésistiblement le lecteur jusqu'à la dernière page. Space opera « de luxe » représentatif d'une tendance du genre où les idées prennent le pas sur les personnages et où le grandiose le dispute à la démesure, *Un feu sur l'abîme* regorge de détails exploitables si vous désirez mener une campagne ambitieuse dans un univers original.

(Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».)

Le grand livre, de Connie Willis, se présente sous un abord moins austère. Ici, pas d'intrigue d'une complexité à donner le tournis, rien que deux époques, sépa-

rées par huit siècles et toutes deux frappées par la maladie. Et si les chapitres situés au XXIe siècle ont parfois quelque chose d'agaçant, avec leur bavardage futile et leur suspense trop artificiel, les scènes se déroulant au XIVe sont passionnantes, tant du point de vue de la description détaillée de la vie dans l'Angleterre du Moyen Âge que sur le plan émotionnel.
(J'Ai Lu « Science-fiction » 3761.)
Cette année, le Hugo a été décerné à Kim Stanley Robinson, pour *Green Mars*, second titre d'une trilogie dont le premier volet vient de paraître en France sous le titre **Mars la Rouge**. Quand je vous aurai dit que le troisième volume s'intitulera *Blue Mars*, vous aurez compris que c'est dans une vaste fresque historique que s'est lancé leur auteur. La colonisation – et la terraformation – de la planète rouge ont fait rêver d'innombrables personnes et couler beaucoup d'encre depuis que Lowell a cru voir des « canaux » à sa surface : il était donc assez difficile d'innover, mais Robinson s'en est merveilleusement tiré en mêlant détails réalistes et fantasmés, science et extrapolation, humanisme et politique. Et si l'on peut regretter l'aspect par trop documentaire des premières centaines de pages, on est vite emporté dans ce qu'il faut bien appeler la tourmente de l'Histoire... car s'il est une appellation qui convient parfaitement à *Mars la Rouge*, c'est celle de « roman historique du futur ».
(Presses de la Cité.)

Nouvelles collections

Pas moins de quatre nouvelles collections – dont trois au Fleuve Noir – en cette rentrée 1994 : cela ne s'était pas vu depuis le grand boom des années 70. Et même si certaines ne constituent que des produits dérivés, on peut voir dans leur nombre et leur simultanéité une preuve de la vitalité des genres qui nous intéressent : SF, fantastique, fantasy.
Passons rapidement sur « Frayeurs ». D'un intérêt plus que limité, même pour l'amateur d'épouvante, elle navigue dans les eaux troubles des clichés et de l'horreur bon marché. Seul **Asylum**, d'Anne Duguël, peut décemment vous être conseillé, alors que dix titres sont déjà parus.
Passons aussi très vite sur « Shadowrun », publiant des romans se déroulant dans l'univers de ce jeu de rôle. **Méfie-toi des dragons...**, premier titre paru, se signale par son absence de style et par une confusion narrative qui, mêlée à l'abondance de termes non expliqués, rend le texte pratiquement incompréhensible, sauf peut-être pour les aficionados du jeu en question...
La collection « Super-héros » est déjà plus intéressante. Sa première livraison nous propose **L'homme qui riait**, un excellent recueil consacré au personnage du Joker ; **Catacombes**, avec quatre longues nouvelles centrées sur Catwoman ; et **Les rives du matin**, une anthologie dont l'héroïne est Wonder Woman. Et s'il s'agit bien de produits dérivés, la qualité est cependant au rendez-vous. Les textes eux-mêmes s'avèrent parfois inattendus, voire surprenants – comme cette parabole d'Elizabeth Ann Scarborough réunissant écologie et beauté féminine dans *Les rives du matin*, ou l'extraordinaire nouvelle de Robert McCammon consacrée au premier meurtre du Joker dans *L'homme qui riait* – et peuvent tout à fait constituer des bases d'inspiration pour tout jeu consommant du super-héros à tour de bras.
La dernière collection, simplement intitulée « Fantasy », est l'œuvre des éditions Rivages. Elle nous offre ses deux premiers titres sous une très belle présentation, façon roman historique. **Le trône du dragon**, de Tad Williams, ouvre un cycle dans la veine... disons de Tolkien, même s'il faudrait nuancer. De la très bonne fantasy qui ravira – entre autres – les fans de David Eddings et de Terry Brooks. Mais l'idée de génie de cette collection est d'avoir traduit **Le parlement des fées**, un roman déjà ancien de John Crowley, qui nous parvient auréolé d'une réputation plus qu'excellente et tout à fait méritée. On est loin, ici, des clichés habituels du genre. Crowley a su inventer et décrire un univers unique et fabuleux. On me permettra seulement de regretter qu'il faille attendre jusqu'en février ou mars de l'année prochaine la parution du deuxième tome de ce livre authentiquement magique, paru à l'origine en un seul volume aux États-Unis.

John Varley II : la mission

Ce paragraphe ne concerne que ceux qui n'ont jamais lu John Varley.
Les autres, de toute façon, ont dû depuis longtemps se ruer sur **Gens de la Lune**, dernier opus de leur idole.
Et ils n'auront pas été déçu par ces 660 pages délirantes à souhait, description détaillée de la société humaine qui peuplera notre satellite un siècle ou deux après l'invasion de la Terre par des extraterrestres ! Toujours à mi-chemin entre Tex Avery et Heinlein (à qui il rend hommage dans ce livre), Varley prouve qu'il n'a pas besoin d'une intrigue solide pour réussir un roman. *(Denoël « Présences ».)*

Roland C. Wagner

(1) Ainsi nommé d'après Hugo Gernsback (1884-1967), fondateur de la SF moderne et inventeur du terme « science-fiction ».

BD

Manipulations génétiques

Allez, encore un coup à deux chouchous ! Le premier nous décrit Méridiana, une mégalopole ultramoderne, quelque part en Amérique du Sud. C'est là que vit **Cybersix**, rescapé d'une série détruite de cinq mille clones, créés à l'origine pour assouvir les désirs de puissance d'un scientifique fou, survivant du III[e] Reich et passionné de manipulation génétique. Actions et sentiments, ironie et passion se partagent la vedette de cette « reine de la BD » au format manga, qui peut servir de base à des aventures dans un univers cyber.
Dragons, mon second chouchou, nous entraîne sans escales d'un monde médiéval peuplé de dragons gorgés de puissance à un univers futuriste où les grands reptiles ne sont plus que des caricatures issues de manipulations génétiques et ravalées au rang de bêtes à concours dans des olympiades sanglantes. Le scénario, qui décrit l'éveil des « grands dragons », ces immortels qui ont apporté la magie aux hommes, présente un intérêt certain pour des jeux comme *Scales* et *Nephilim*, même si l'amalgame peut paraître paradoxal à certains...
Dans un registre voisin, **Quasar** nous offre une vision SF de ces manipulations génétiques, avec les tribulations des biom's, sortes de peluches animées douées de pouvoirs étonnants. Les intégrer à des aventures futuristes (de *Mega* à *Paranoïa*, en passant par toute la gamme cyber ou *Star Wars*) doit pouvoir élever le débat avec classe. Bruit et confusion garantis ! Un autre aspect des modifications génétiques, involontaires cette fois, est décrit dans **L'homme sans peur**, qui retrace la jeunesse d'un certain Daredevil, aveugle hyper-sensitif et super-héros de son état.

19 h 45 - 20 h 15

Ou encore, entre la fin du XIX[e] et le début du XX[e] siècle... Ce qui suit peut être classé, globalement, dans la série gothic-horror et convient à *Chill*, *L'appel de Cthulhu*, *Maléfices*. Et si vous maîtrisez les jeux de la gamme White Wolf (*Vampire* & Co.), vous y trouverez aussi de quoi satisfaire vos envies de scénarios.
Xoco décrit comment une série de meurtres rituels peut faire naître chez les enquêteurs (vos joueurs) une angoisse dont la source est ancrée dans les siècles passés. Jamais le dessin de Ledroit n'a été aussi précis et puissant, et jamais le scénario de Mosdi n'a été aussi torturé... Un vrai régal.
Monsieur Noir, dans un registre plus léger, mais tout aussi efficace, entraîne le lecteur à explorer une ancienne et vaste demeure où rien, vraiment rien, n'est ce qu'il paraît être. La lutte éternelle entre le Bien et le Mal est ici arbitrée à grand coup d'humour noir, et ça décoiffe salement.
Si ces albums, qui regorgent d'idées, ne vous suffisent pas, n'hésitez pas à peupler vos aventures de PNJ extraits de **Pin-Up**, qu'il s'agisse de créatures de rêve ou d'officiers dragueurs.
Zoo est aussi une source d'inspiration pour des seconds rôles, avec son médecin dévoué aux animaux du zoo, son sculpteur animalier plein d'inspiration et sa réfugiée, blessée, qui reprend goût à la vie grâce à une sorte de sauvageonne ingénue.
Toujours vers la même époque, voici **Peter Pan**, pour tous les amoureux du rêve, de l'enfance et de la magie. Tendresse et violence se côtoient dans un habile mélange, pour créer un univers onirique où vous pourrez emmener vos joueurs (presque tous jeux confondus), pour leur plus grand plaisir.

Avant ? C'était le Moyen Âge !

Pour ceux que le médiéval-fantastique passionne, ceux qui jouent à AD&D, WFRP, RdD, ce n'est pas la matière qui manque. Commençons par **Lanfeust de Troy**, premier album d'une longue (du moins je l'espère) saga dans un univers où beaucoup de gens possèdent un don magique, qu'il s'agisse de faire rougir le métal, de fabriquer des glaçons ou d'émettre des pets colorés (*sic*). La source de toute cette magie ambiante, c'est le Magohamoth, un animal mythique... et disparu. De là à entreprendre une quête, il n'y a qu'un pas, franchi avec brio par les auteurs de cet album.
Prenez à présent une abbaye, une sombre histoire de sorcellerie saupoudrée d'amour et de politique, et vous obtiendrez **L'étoile polaire**, une enquête en milieu trouble. Et si le Diable s'en mêle, quoi de mieux question ambiance ?
À ce propos, **Gorn** nous livre une version adaptée à l'univers médiéval-fantastique du mythe d'Orphée. Mais tout n'y est pas aussi simple, puisque dieux, sorciers, ennemis aux yeux rouges et spectres s'en mêlent. Seul reste l'Amour, avec un grand A, que Gorn voue à Éliette, sa belle.
C'est encore d'amour dont il est question dans **Le Torte**. Un amour tendre et désespéré pour un frère, un père, ou un compagnon d'armes en qui le regard des autres ne voyait qu'un monstre... De vengeance en tournoi, de combat en errance, c'est toute l'ambiance de la chevalerie finissante qui est retracée, avec brio.

André Foussat

Respirez... Inspirez...
● **Cybersix**, T1. Meglia et Trillo ; Vents d'Ouest. ● **Quasar**, T2 – *Les biom's*. Lamquet ; Hélyode.
● **Dragons**, T1 – *Les jouets olympiques*. Mouclier et Contremarche ; Delcourt.
● **Daredevil, l'homme sans peur**, T1. Miller et Romita Jr. ; Semic France. ● **Xoco**, T1 – *Papillon d'obsidienne*. Ledroit et Mosdi ; Vents d'Ouest.
● **Monsieur Noir**, T1. Griffo et Dufaux ; Dupuis. ● **Pin-up**, T1. Yann et Berthet ; Dargaud. ● **Zoo**, T1. Frank et Bonifay ; Dupuis.
● **Peter Pan**, T3 – *Tempête*. Loisel ; Vents d'Ouest. ● **Lanfeust de Troy**, T1 – *L'ivoire du Magohamoth*. Arleston et Tarquin ; Soleil.
● **L'étoile polaire**, T1 – *Le milieu du ciel*. Delaby et Dellisse ; Le Lombard. ● **Gorn**, T3 – *La danse des damnés*. Oger ; Vents d'Ouest.
● **Le Torte**, T5 – *Le veneur noir*. Rollin et Dubois ; Glénat.

Calendrier

Nouvelles du Front

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Marseille. *11/12 décembre.* La **10e Coupe de France de jeu d'Histoire antique et médiéval** utilisera les règles de la nouvelle édition de Charges. ✆ : Jean-Bernard Vincent au (16) 37.68.83.94 (domicile) ou (16) 37.30.50.73 (bureau).

FUTUR

Paris. *16/24 décembre.* La Maison des associations de Paris, au Forum des Halles, accueillera le **Festival des Jeux 94**, une animation-découverte de nombreux jeux de société.

Paris. *17/18 décembre.* Les Rois-Sorciers organisent le **Tournoi des sept royaumes**. Au programme : AD&D, L'appel de Cthulhu, Star Wars, Mega III, Ambre, Shadowrun, Magic. Le vainqueur du tournoi Ambre gagnera une carte personnalisée et un jeu dédicacé par Florence Magnin. Il y aura également des démonstrations de Spellfire, Blood Berets et Mutant Chronicles. Le lieu : lycée Charles de Foucauld, 5 rue de la Madone, 75018 Paris. ✆ : Cédric Tollet au (1) 30.65.01.38 (week-end).

Paris. *17/18 décembre.* Les Créateurs de rêves de Montmartre organisent un **tournoi de jeu de rôle** sur : AD&D, Cyberpunk, Kult, Nephilim, Paranoïa, Vampire, Elric !, Shadowrun, INS/MV, Ars Magica, L'appel de Cthulhu, Rêve de Dragon. Plus un concours de dessins et de peinture de figurines. ✉ : Centre d'animation des Abbesses, 10 passage des Abbesses, 75018 Paris. ✆ : (16) 42.62.12.12.

Bagnols-sur-Cèze. *17/18 décembre.* Le Nain bourru – Les Deux Tours Nîmes organisent un **grandeur-nature diplomatique** XVIIIe siècle au château de Lascours : *À l'auberge du bois de Malefosse.* ✉ : Mathieu au (1) 42.37.47.84.

Clermont-Ferrand. *17/18 décembre.* L'association Némésis organise son **IIIe forum clermontois de jeu de rôle**. Au programme : tournois multijeux, murder-party, killer highlander, Magic : the Gathering, démonstrations. Le lieu : salle Gaillard, place Gaillard. ✆ : Marie-Pierre Arnaud au (16) 73. 35.48.98.

Pau. *17/18 décembre.* L'IEC, Ultima Ratio et Wariwulf organisent **Imagonem**, tournoi de jeu de rôle sur AD&D, L'appel de Cthulhu et d'autres. Le lieu : Complexe de la République, salle 607, rue Carnot, 64000 Pau. ✆ : (16) 59.27.34.03.

Boucau. *26/30 décembre.* Le club Théon Génésis organise un **killer** baptisé *Petit papa killer.* ✉ : SICS Boucau Tarnos, section jeux de rôle Théon Génésis, 5 rue Duvert, 64340 Boucau. ✆ : Caroline au (16) 59.55.15.10.

Vincennes. *21/22 janvier.* La FFJH et la STRATAC, avec la participation de la FFJDS, Casus Belli, Vae Victis et Tactiques organisent au château de Vincennes : la **Coupe de France Empire de jeu d'Histoire** (règles jouées : Les Aigles, L'Épopée, Newbury Fast Play, Les Trois Couleurs) avec finale assistée par ordinateur ; la **phase finale du 10e Championnat de France de Diplomatie** ; le **2e Tournoi des Maîtres de wargame** sur Raphia, la **première manche du Championnat de France de Civilisation**. Il y aura également différentes démos de figurines et reconstitutions historiques, un **Trophée Empire In Arms, World In Flames** et des initiations ASL. ✆ : FFJH : Laurent Mariette au (1) 40.33.15.40. ou FFJDS : Benoît Clerin au (1) 43.26.38.05.



C'est dans un cadre approprié que le club Stratégie et Sortilèges de Tarbes avait organisé l'édition 94 du Masters national de jeu d'Histoire antique-médiéval.

Orléans. *7/8 janvier.* Un **grandeur-nature années 20** sera organisé par l'association Terra Incognita au château de la Charbonnière à Orléans. ✉ : Mathieu Hélard, 2107 rue de la Source, 45160 Olivet. ✆ : (16) 38.63.27.27.

Carrière-sous-Poissy. *8 janvier.* L'association Uchronie organise un **tournoi de jeu de rôle sur Stormbringer et L'appel de Cthulhu**. ✉ : Uchronie, 142 rue Louis Armand, 78955 Carrière-sous-Poissy. ✆ : (1) 39.70.48.92.

Menetou-Salon. *14 janvier.* Le Cercle des Compagnons d'Oniros organise sa **10e nuit du jeu de rôle**. ✆ : Nicolas au (1) 48. 64.83.31.

Tours. *14 janvier.* Hommes & Démons organise un **tournoi de Magic**. Le lieu : 86 bis rue Georges Courteline, 37000 Tours. ✆ : (16) 47.51.02.36.

Paris. *25/30 janvier.* Rappelons aux professionnels que le **Salon du jouet** a lieu au hall 6 du Parc des Expositions de Villepinte.

Reims. *4/5 février.* L'association Homo Ludens et le bureau des élèves de l'ESC Reims organisent la **6e édition des Arènes du jeu**. Au programme : AD&D, L'appel de Cthulhu, Vampire, Stormbringer, XIe Championnat de France de Diplomatie (grand prix de Reims), Res Publica Romana, Civilisation, Dune, Dames, Magic, Jyhad, concours de figurines peintes et de scénarios, etc. ✉ : Homo Ludens, 59 rue Pierre Taittinger, 51061 Reims. ✆ : (1) 26.07.83.61.

Région parisienne. *11/12 février.* Smoking & Cottes de Mailles organise un **grandeur-nature contemporain** dans une propriété à Villers-Cotterêts. ✉ : Christian Menapace, 57 av. de la Villeneuve, 93420 Villepinte. ✆ : (1) 43.89.98.36.

Tours. *11/12 février.* La **3e Coupe de France de L'appel de Cthulhu** se déroulera dans le cadre des 24 heures de l'EIT (école d'ingénieurs de Tours). Il y aura également des tournois de Star Wars, James Bond 007, Légendes celtiques. ✉ : EIT comité « 24 heures », 7 avenue Dassault, BP 407, 37004 Tours cedex. ✆ : (16) 47.27.35.85.

Tarbes. *18/19 février.* Le club Stratégie et Sortilèges annonce le **6e Masters national de jeu d'Histoire antique-médiéval**, avec figurines 25 mm et 15 mm. Les nouveautés : le Défi des Bigerriones permettra aux débutants de s'affronter avec des figurines historiques 15 mm et/ou des figurines fantastiques 15 mm. Le Master proprement dit verra s'affronter les sept meilleurs joueurs français du classement ELO de l'AJHAF et le vainqueur du Défi 94. Comme d'habitude il y aura de nombreuses initiations au jeu d'Histoire. ✉ : Stratégie et Sortilèges, 4 rue Alphonse Daudet, 65000 Tarbes. ✆ : Philippe au (16) 62.36.71.26.

Poitiers. *18/19 février.* Night Riders, le club de jeu des élèves de l'ENSMA organise un **week-end de jeu de simulation avec tournois** de Magic, Blood Bowl, Formule Dé, Diplomatie, Shadowrun, L'appel de Cthulhu ; Star Wars, Elric !, Vampire… : ENSMA Night Riders, Cercle des élèves, site du Futuroscope, BP 109, 86960 Le Futuroscope cedex. ✆ : (16) 49.49.03.93.

Conéré-sur-Sarthe. *25/26 février.* La Mare aux Diables organise une **murder-party ambiance 1920**. ✉ : La Mare aux Diables, 95 rue d'Avron, 75020 Paris. ✆ : (1) 43.70. 99.02.

Lyon. *4/5 mars.* Les clubs de jeu de simulation Crazy Orc et Pentagone organisent des **tournois** sur : L'appel de Cthulhu, Stormbringer/Elric !, jeux de plateau, peinture de figurines. Le lieu : MJC Perrache, cours Charlemagne, 69002 Lyon. ✆ : Patrick au (16) 72. 39.25.63.

Bourges. *11/12 mars.* L'association du Collège de l'Escargot rouge et le Cercle des Compagnons d'Oniros organisent **l'Avaricum Simulation**, avec des tournois de jeux de rôle, Warhammer Battle, Space Marine, Empire 5 mm et jeux d'Histoire. ✉ : Relais Jeux Descartes, 22 rue d'Auron, 18000 Bourges.

Compiègne. *29 avril/1er mai.* L'École des sorciers invocateurs d'éléments effroyables (ESIEE) organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au lieu-dit Les Cinq Piliers. ✉ : Elise Guidoux, 3 rue Ampère, bal 37, 77420 Champs-sur-Marne. ✆ : (1) 64.48. 04.70.

CÔTÉ JARDIN

Lausanne. *17 décembre.* *Père Noël 2* est un **grandeur-nature contemporain** loufoque. ✉ : Alex Reymond, Case postale 113, 1020 Renens VD, Suisse. ✆ : (19/41) (0) 21.635.59.23 (répondeur).

Arlon. *28/29 janvier.* Le club de la Maison des jeunes d'Arlon organise ses **24 h du jeu de rôle**, précédées d'un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, durant lesquelles seront également proposées des initiations au jeu de plateau et au wargame. ✉ : Maison des Jeunes, 40 rue de la Caserne, B-6700 Arlon (Belgique). ✆ : (19.31 (0) 63/21. 90.51.

Turin. *14/16 avril.* La convention **Itineraru Fantastici** 1995 se tiendra au Palais des sports de Turin, dans le parc Ruffibi. Nombreux tournois et démonstrations de jeux de rôle, de plateau, de cartes, de wargames. ✉ : Itinerari Fantastici c/o Games Centre, 15 via Lagrange, 10123 Torino, Italie. ✆ : (19.39) (0) 11/56.22.576.

Manifs ? 3615 Casus, rubrique CAL

Prochain numéro : 8 février 95

Date limite de réception des annonces de manifestations : 6 janvier.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No phone ! Pericoloso telefonar ! Nø fønøtøn ! Utilisez les élåns pøstö ! Si vous désirez nous envoyer un fax (46.48.49.88.), tapez votre texte à la machine, et répétez les informations importantes.

Soyez suffisamment précis dans vos indications : nous ne pouvons pas publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de plateau, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'avril ou de mai, dans un endroit restant à définir mais peut-être bien en Rahjastani… Si possible donnez un numéro de téléphone : dans les jours précédant un tournoi, il est plus facile d'appeler que de compter sur la célérité postale.

Pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame(en général de 10 à 90F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400F en moyenne).

24 Heures de l'





Présente
les 11 et 12 Février 1995
à l'Ecole d'Ingénieurs de TOURS
à partir de 19 heures
la Troisième COUPE de FRANCE de

L'APPEL de CTHULHU

Les 24 Heures, c'est aussi :

- La Nuit des jeux de rôles: (Star Wars, J.B, AD&D, ...)
- Un grandeur nature : le POWER QUEST
- Des tournois de Jeux de Plateaux, d'Echecs, de MAGIC (sous réserve)
- Un concours de figurines peintes et de dessins

En plus des tournois, vous trouverez 24h/24 :

- restauration
- bar
- jeux informatiques
- ...

Inscrivez vous vite.



Renseignements et envois : EIT-BDE 7, avenue Marcel Dassault BP 407 37004 TOURS. Tel : 47 27 35 95

BULLETIN D'INSCRIPTION A LA COUPE DE FRANCE DE L'APPEL de CTHULHU :

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Tel : ....

☐ **Gardien des Arcanes** (Maître de Jeu) ☐ **Investigateur** (Joueur)
Inscription à l'avance : 40 F. Sur place : 50F.
Hébergement : ☐ oui ☐ non
Billet congrès SNCF : ☐ oui ☐ non
Date Limite d'Inscription par courrier : 21 Janvier 1995

A renvoyer avec votre règlement à l'ordre de

Clubs & initiatives

Clubs

FRANCE

• **Boucau**. *Théon Génésis* est un club de jeu de rôle et de grandeur-nature ouvert tous les samedis de 19h à minuit et les dimanches de 14h à 19h, à la salle Ferdinand Darrière au Boucau. Contact: SICS Boucau Tarnos, section jeu de rôle Théon Génésis, 5 rue Duvert, 64340 Boucau. Tél.: Caroline au (16) 59.55.15.10.

• **Paris**. *Créatures de rêves de Montmarte* est un nouveau club de jeu de rôle situé au Centre d'animation des Abbesses. On peut y jouer, emprunter des jeux, s'initier. Le lieu: Centre d'animation des Abbesses, 10 passage des Abbesses, 75018 Paris. &: (16) 42.62.12.12. Contact: Frédéric Ganga au (1) 42.58.58.64.

• **Perpignan**. Le club de jeu de rôle *Mouvement perpétuel* change d'adresse, désormais il sévit 1 esplanade Leroy à Perpignan, mais pas d'horaires, il ouvre toujours le samedi, de 18h à 23h. Contact: Laurent au (16) 68.54.70.40.

• **St-Étienne**. « *L'alliance de St-Étienne*, membre de la Camarilla française, vient d'ouvrir ses portes dans le cadre du Théâtre de l'Imaginaire. » Nous supposons que cette annonce indique que les membres de ce club veulent jouer à Vampire ou à Loup-garou. Contact: Sébastien au (16) 77.25.81.68 (bureau) ou Philippe au (16) 77.57.86.75.

SUISSE

• **La Tour de Peilz**. Le club de jeu de rôle *AILI* est situé entre Vevey et Montreux. Pour tous renseignements, écrivez à AILI, M. Jonas Hauser, 117 av. des Alpes, 1814 La Tour de Peilz, Suisse.

Boutiques

• **Paris**. A l'occasion des fêtes de Noël, le magasin *Games Dream* liquide son stock de jeux de rôle et de figurines, et accorde une réduction de 20 à 50 % aux lecteurs de Casus Belli. Venez profiter de l'aubaine chez Games Dream, 6 place Léon Deuchel, 75016 Paris; tél. et fax: 45.27.87.04.

• **Lausanne**. Ouverture de *Mix-Image*, boutique spécialisée dans les jeux de rôle, de simulation, de plateau et les figurines. Mix-Images, 68 avenue de France, 1004 Lausanne, Suisse. Tél.: (19.41) (0)21/648.12.15.

• **Mons**. Ouverture de la boutique de jeu de rôle *La Ligne claire*, au 33 du passage du Centre, à Mons en Belgique. Tél.: 065/33.48.38.

Initiatives

Radio

Rolemania est une émission mensuelle sur le jeu de rôle, diffusée par *Ici et Maintenant*, 88.2 MHz. Il y aura une partie magazine et un jeu de rôle en direct avec des auditeurs. L'horaire: de 23h à… 6h du matin.

Abbé Pierre

Pas de rapport avec le jeu de rôle, mais la Fondation Abbé Pierre pour le logement des défavorisés organise un concours de bandes dessinées, à l'occasion de la fête de la BD à Monfort, le 7 mai 1995. Renseignements: (16) 99.09.05.88.

Internet

De plus en plus de gens se connectent sur Internet, pour échanger des informations sur les jeux de rôle, de simulation ou de cartes. Ce moyen de communication étant avant tout anglais, saluons l'initiative des Créateurs genevois qui ont créé une page spéciale au format WWW pour présenter les jeux de rôle francophones. On peut y accéder par: http:\\io.com/user/crgeneva/French_games.html. Si vous avez des questions à poser au responsable Matthias Wiesman, son adresse internet est crgeneva@io.com

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi: il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser?
Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour:
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.
Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire.

Comment lire cette liste?

— **La ville écrite en gros** est le centre urbain le plus proche. La ville exacte figure dans l'adresse. Ces clubs ont en général été sélectionnés pour leur accès facile aux heures de fonctionnement.
— **Le lieu et les horaires**. Certains de ces clubs ne fonctionnent qu'aux horaires indiqués, d'autres sont ouverts plus souvent, mais vous garantissent un accueil « spécial initiation » aux moments spécifiés.
— **Les responsables**. Cette vocation d'initiation est un trait de caractère commun aux responsables des clubs sélectionnés. Mais ce sont aussi des responsables de clubs et de joueurs. Contactez-les (plutôt en début de soirée) avant de vous déplacer, qu'ils puissent s'organiser au mieux.
— **La boutique**. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.
Attention, renseignez-vous aussi sur l'accès et les possibilités de retour à une heure tardive pour ceux qui fonctionnent le soir.

Paris
Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine
Tél. club: (1) 44 05 44 38
Responsable: Alain Hirsch
Horaires: initiation le samedi après-midi

Bruxelles
Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique
Responsable: Michel Van Langendonck
Tél.: (19/32) 02 / 511 80 77
Boutique: *L'enfer du jeu*, même adresse
Horaires: initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant)

Dijon
Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon:
— **MJC Montchapet**
3 rue de la Beaume, 21000 Dijon
Tél. club: (16) 80 55 51 65
Responsable: Olivier Coindeau, tél.: (16) 80 38 08 75
Horaires: à la demande
Boutique: voir ci-dessous
— **MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle**
Rue des prairies, 21800 Quétigny
Tél. club: (16) 80 46 35 73
Responsable: Aubert Bonneau, tél.: (16) 80 31 68 38
Horaires: vendredi à partir de 20h30, samedi après-midi, ou soir
Boutique: *Excalibur*, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél.: (16) 80 65 82 99

Bordeaux
ABL
Faculté de Bordeaux I, salle 101 1er étage, bât. Math/Administration
351, cours de la Libération
33405 Talence
Responsables: Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél.: (16) 56 98 50 92.
Horaires: samedi 14h-19h tous les 15 jours, 2e et 4e samedis du mois (il est préférable de contacter l'un des responsables)
Boutique: *Le Temple du jeu*, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél.: (16) 56 44 61 62

Nice
Club MJ
27 rue Smolett, 06300 Nice, tél.: (16) 92 04 95 60
Responsables: Jérôme Lacot et Marc Vitry
Horaires: permanent (oui, oui!); les animateurs sont sur place (grand local) et toujours joignables
Boutique: *Jeux et réflexion*, 16 boulevard Victor Hugo, 06000 Nice, tél.: (16) 93 87 19 70.

Tours
Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours
Responsable: Alain Duchamp, tél.: (16) 47 54 37 55
Horaires: une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir
Boutique: *Poker d'As*, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours

Montreuil
Sortilège
22 sentier de la Ferme (local municipal), 93100 Montreuil, tél.: 42 87 43 12
Responsable: Jérôme Audignon
Horaires: mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h
Boutique: *L'Œuf cube*, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél.: (1) 45 87 28 83

Nancy
Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél.: (16) 83 32 80 52
Responsable: Olivier Winter, tél.: (16) 83 31 25 96
Horaires: samedi 14h-19h, et 21h-8h
Boutique: *Excalibur*, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél.: (16) 83 40 07 44

Les Ulis
Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél.: (1) 69 07 02 03
Responsable: David Le Gall, tél.: (1) 64 46 64 31
Horaires: vendredi soir à partir de 20h30
Boutique: *Rêve de Licorne*, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél.: (1) 69 28 80 51

Arena

Après avoir organisé cet été la Super Finale 1994 du jeu *Magic: The Gathering* ™, regroupant tous les vainqueurs des tournois français, Arena a continué à se développer. Le succès du champion français, Bertrand Lestrée, lors du tournoi mondial à la GenCon (dont le voyage était offert par le sponsor de la Super Finale : *l'Œuf Cube*) et les résultats des autres Français présents (deux Français et un Belge en demi-finale sur cinq joueurs Arena au départ, parmi plus de cinq cents Américains) sont en partie dus au système de tournoi promu par Arena. Parce que les joueurs ne sont pas éliminés directement après deux défaites, il favorise la compétition en permettant à chacun d'affronter des adversaires de son niveau. Il donne ainsi plus de chances à chacun d'améliorer ses jeux au fil des tournois, grâce à l'expérience acquise et aux échanges pratiqués. Une victoire à *Magic* est en grande partie due à la façon dont le paquet de cartes est constitué, et seule la rencontre d'adversaires différents permet d'affiner son jeu et d'en discerner les atouts et les faiblesses. Il s'agit là d'un élément clé de la pratique de *Magic* en compétition, et Arena continue de promouvoir son système de tournoi, basé sur le système suisse, et son classement national, inspiré du système ELO employé aux échecs.

Plus récemment, à Essen, en Allemagne, deux groupes de joueurs français ont fait le déplacement, depuis Nancy et Paris, pour participer au tournoi organisé par Steve Bishop, directeur de la Duelist Convocation de Wizards of the Coast. Les trois premières places ont été raflées par des Français.

Forte de ces succès, Arena développe aujourd'hui ses contacts avec tous les organisateurs de tournois en France, et met à leur disposition des documents d'information (envoyer une enveloppe timbrée pour la réponse à : Arena, 8 rue Jules Simon, 75015 Paris ; ou tél. : au 39.14.41.19 de 14 h à 20 h). Chaque organisateur peut, avec ces documents, faire gratuitement une demande d'homologation pour son tournoi. Après avoir envoyé les résultats à Arena, chacun des participants sera alors intégré dans le classement national. Reconnue par Wizards of the Coast comme une structure de qualité, Arena prépare dès maintenant la Coupe de France 1995, et a déjà mis en place des championnats régionaux (Rhône-Alpes et Ile-de-France).

Les Joutes du Téméraire

« Euh, vous croyez pas que les wargames sont aussi des jeux de rôle ? » Comment un « espion » du *Journal du Stratège* osait-il proférer pareil blasphème dans le cadre d'une conférence-débat réunissant des représentants des principaux éditeurs français (Siroz, Descartes, Oriflam) ? Sur l'estrade, Croc ne put réprimer un léger tremblement, mais parvint néanmoins à juguler le flot d'adrénaline qui faisait saillir les veines de son large front : « Non ! » Bien que nette et sans appel, sa réponse resta – relativement – modérée. Ouf !

Quoi qu'il en soit, de tels débats, où professionnels et pratiquants de base sont en contact direct, s'avèrent toujours intéressants. Cette année, plusieurs joueurs agacés par « l'affaire Témoin n° 1 » ont exprimé le souhait que les éditeurs et la presse spécialisée s'efforcent de mieux faire connaître leur passion au grand public. Un jeune pensionnaire d'une institution catholique a d'ailleurs déclaré que les supérieurs de son établissement en étaient venus à interdire la pratique d'*In Nomine Satanis* en dessous de la classe de troisième ! Une honte ! Notons également que certaines joueuses ont déclaré ne pas apprécier l'image machiste véhiculée par les illustrations des jeux de simulation. On les comprend.

Les Joutes du Téméraire, qui se sont tenues du 11 au 13 novembre au Palais des Congrès de Nancy, ont connu un formidable succès (5 % d'affluence supplémentaire par rapport à 93). Il faut dire que le programme était relevé avec une première Coupe de France *Star Wars* (280 participants), une Coupe de France *Elric !* et des tournois comme s'il en pleuvait (*Appel de Cthulhu*, *Cyberpunk*, *Vampire*, etc.). Quant à *Magic*, il s'affichait toujours comme le jeu à la mode, au point qu'il était difficile de faire un pas sans écraser un Mox ou un Shivan Dragon.

On regrettera simplement que rien n'ait vraiment été prévu pour informer les néophytes et les simples curieux. Mais, les Joutes ont pris cette année une telle ampleur qu'un relatif désordre était sans doute inévitable…

Festival de l'imaginaire

Encouragés par la convention en forme de répétition générale qu'avait constitué la grande Rencontre des fanzines au lycée Camille Sée à Paris, les organisateurs avaient vu grand pour ce premier Festival de l'imaginaire. De la japanimation – véritable moteur de la manif, sous la houlette du magazine *Animeland* – au jeu de rôle en passant par le grandeur-nature, le wargame et la diplo, et surtout (rare occasion d'en voir des représentants en chair et en os) le jeu par correspondance.

Tout ceci a drainé environ cinq mille entrées sur les trois jours que durait la manif. Un chiffre impressionnant !

Pourtant, s'il y avait foule, ce n'était pas la cohue, tant les locaux sont vastes, les couloirs de vrais halls, les escaliers monumentaux. Chaque domaine avait pu se créer son espace, et la salle de projection de dessin animé n'avait rien à envier à certaines salles d'Art & Essai.

Côté jeu, les plus voyantes des animations ont été les divers grandeur-natures (Vampire, Cyberzone, Terminator…) qui investissaient tout l'espace commun, et le Championnat de France de wargame (voir plus loin).



Après le GN Terminator, l'action se poursuit : les Terminators continueront d'arpenter les locaux, où il est interdit de fumer, durant tout le week-end, prêts à doucher tout contrevenant. Humoristiquement efficace !

Photos Olivier Vignes



Dans les vastes halls, de grandes tables de jeu pouvaient être déployées, sans gêne pour les joueurs ni pour la circulation, tout en accrochant l'œil et la curiosité du passant.



Les fanzines et les associations de GN, comme à l'étage du dessous ceux des JpC, profitaient de grandes salles où se pressaient les joueurs comme les amateurs de BD, de SF ou de dessins animés, venus en voisins.

Mais les halls étaient aussi investis par des tournois de *Diplo* ou de *Magic*, des démos de figurines. Dans les salles, plus calmes, le curieux pouvait découvrir toutes sortes d'événements : tournoi interactif de *AD&D* du zine *Holobar Soir*, Rencontre nationale des joueurs de *Nemak* (JpC de conquête cosmique), concours de scénarios de *Casus Belli*…

Original, ce Festival l'est à plus d'un titre, mais surtout par son ambiance : à la fois active et décontractée, conviviale, vivante. Les mondes de la japanimation, de la BD, de la SF et des jeux s'y croisent et s'y interpénètrent (une majorité des visiteurs s'intéressaient à plusieurs de ces domaines). Et surtout, si le principal de l'encadrement est constitué par l'équipe de *Animeland* (vingt personnes armées de VHF), l'organisation est largement redistribuée sur les autres grands acteurs de la rencontre : les associations et les fanzines. Ainsi en grandeur-nature, ARP, Lutiniel et Alteratio Realitatis Paris (antenne de l'association suisse) ont fournis matériel, scénarios et encadrement pour la majorité des animations de semi-réels.

Les zines de JpC cohabitaient dans une vaste salle, présentant leurs jeux aux curieux et rencontrant leurs joueurs. La SF et la BD se partageaient un autre espace, près duquel l'éditeur Denoël avait obligeamment monté une expo des dessins originaux de la collection Présence du Futur.

Seule restriction à ce tableau : échaudés par les expériences passées de l'IDRAC, mal vécues par beaucoup, les éditeurs de jeu de rôle et de plateau n'avaient pas vraiment apporté leur soutien au Festival (qui, il faut le dire, eut la mauvaise idée de tomber en même temps que les Joutes du Téméraire, manif nancéenne bien établie). Les associations qui avaient prévu de faire des animations ont parfois manqué de matériel de démo, par rapport au nombre de curieux et d'amateurs potentiels.

En résumé, vous auriez dû y être, car c'était très bien. D'ailleurs, les secouristes réglementaires, qui souvent s'ennuient dans des manifestations qui ne les concernent pas, ont demandé à revenir si le Festival se refaisait : un signe qui ne trompe pas…

Le Championnat de France de wargame

Omar Jeddaoui a repris son titre de champion de France à Nicolas Pilartz. Un titre justifié puisqu'il était aussi à l'aise sur *Bouvines 1214* qu'il le fut quelques semaines auparavant au championnat de *Advanced Squad Leader*…

Le système de classement se faisant aux points, son adversaire en finale se retrouvait à la quatrième place…

▷

Debriefing



La finale opposait les deux joueurs les mieux classés lors des manches précédentes. En perdant des points, vaincu par Omar Jeddaoui (de dos), Boaz Cohen devra se contenter de la quatrième place.

Coïncidence amusante : si cette année l'ACPW avait fait éditer le jeu du championnat (seul moyen de proposer aux joueurs des vrais pions) avec le soutien de Délires (jusque-là spécialisé dans le JpC), *Bouvines* marquait le retour au jeu de Patrick Daugé, également l'auteur... du tout premier encart (*Insurrection à Sonienvo*) dans le numéro 7 de *Casus*.

Notons que *Bouvines* eut aussi l'heur de plaire à des joueuses, ce qui a permis de primer la première championne de France : Valérie Bollinger.

Quant au titre par équipe, il n'a pu être attribué tant les deux prétendants se tenaient de près : une prolongation se jouera début décembre pour départager l'Ultime Ordalie et MAD1, dont les capitaines sont respectivement... Omar Jeddaoui et Nicolas Pilartz !

Il faut enfin souligner que le directeur national du classement ELO de la Fédération des Échecs s'était personnellement déplacé pour finaliser la mise en place du classement ELO wargame (pour plus de détail sur ce classement permanent : Claude Renaud, 6 promenade St-Leufroy, 92150 Suresnes).

Voici un aperçu du classement
(Place/Nom/ Prénom/Équipe /Nbre de points)

1	Omar	Jeddaoui	Ordalie	54
2	Olivier	Puit	Ordalie	48
3	Nicolas	Pilartz	M.A.D.1	46
4	Boaz	Cohen	M.A.D.1	43
5	David	Clément	Ordalie	42
6	François	Sommaire	M.A.D.1	42
7	Marc	Brandsma	W.C.	39
7	Julien	Chappaz	M.A.D.1	39
9	Thierry	Dretzen	M.A.D.2	38
10	Marc	Boissonade	M.A.D.1	36
10	Germain	Gashet		36
12	Christian	Musseti	M.A.D.2	35
13	Frédéric	Bey	W.C.	34
13	Stéphane	Millet	Ferre	34
15	Philippe	Berthet		31
15	Eric	Teng	W.C.	31
17	J-Christophe	Cordier		30
18	Sylvain	Chapelle	Blood	29
19	Christophe	Dubois		25
19	Alexandre	Matsis	Sort 1	25
21	Sébastien	Evrard	Ferre	24
21	Stéphane	Gentric	M.A.D.2	24
21	Denis	Vialle	Les Nains	24

Le concours de scénarios

A l'initiative de Hicham Batran, *Casus Belli* organisait un concours de scénarios dans des conditions bien particulières : celles du BAC. Quatre heures dans une salle, trois sujets au choix avec des contraintes différentes, sur un vrai imprimé de BAC, y compris son interdiction de calculatrice !

Une épreuve assez dure donc, jugée sur l'originalité, les rebondissements et les scènes d'action induits par le scénario, la profondeur donnée aux PNJ. On attendait une vingtaine de participants. il y en eut quarante-huit !

Le jury, composé de huit personnes, a d'abord effectué un premier tri basé sur le respect des contraintes et l'originalité de l'histoire. Une deuxième lecture des sélectionnés a donné un gagnant qui faisait l'unanimité, et une furieuse bataille pour les deux autres places primées dans un peloton qui suivait de près. De si près, que si le gagnant verra comme prévu son scénario publié dans le prochain hors-série scénario, il est probable que d'autres concurrents bien placés voient aussi leur création publiée dans *Casus*, ou se voient demander d'autres travaux. Car si les plus jeunes sont souvent tombés dans des récits un peu trop « clichés », le nombre d'histoires différentes était impressionnant pour des gens ayant choisi le même sujet et contraints d'intégrer les mêmes éléments dans leur texte.

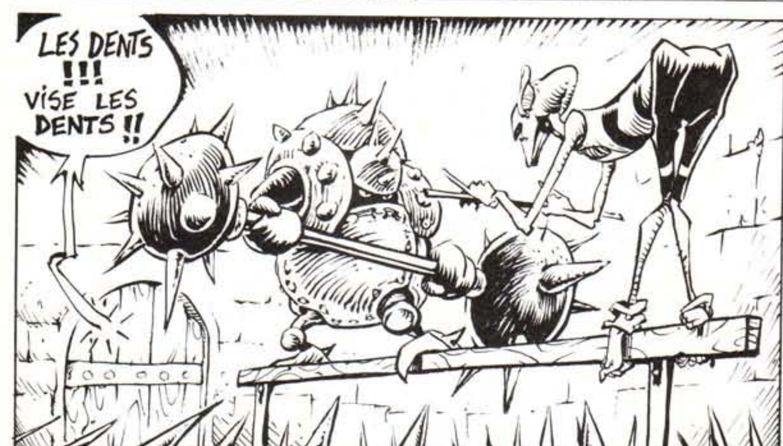
Encore merci à tous ceux qui ont participé, et aux membres du jury qui ont compris la souffrance que peut être le déchiffrement de copies de BAC écrites à la main et à la hâte ! ■

Les gagnants du concours de scénarios

1er : Olivier Bos, pour son scénario *Pendragon*. 2e Bernard Wery, pour un scénario de fantastique année 50... avec ou sans fantastique, au choix (pour *Maléfices* ou *Simulacres*). 2e ex aequo : Patrice Larcenet pour son *INS/MV* vraiment bien délirant. 4e : Jean-Baptiste Clarenson, pour son scénario *Vampire*. Coup de cœur : Marc Andouche, pour son *Nephilim*, éliminé car inachevé, mais qui risque fort de bientôt passer dans ces pages. Hors concours (parce que pro ou semi-pro, mais on ne le savait pas, leurs noms étaient cachés sous une languette rabattue et collée) : Finn pour son *Chimères* qui faillit arriver troisième, et Philippe Bonneyrat pour son *Mega* qui se baladait vers la huitième place...


TREMBLEZ MORTELS CAR VOICI VENIR LE SINISTRE ...
BORIS DUMÔDI
Monsieur, Le Diable,
Veuillez maudire les auteurs de cette infâme bouille. d'avance merci.
BORIS DUMÔDI


TÉLÉ-INVESTIGATEURS, BONSOIR !!
ET BIENVENUE À PHARE-BOYAUX! ..RETROUVONS SANS PLUS TARDER CE CHER KASS.PATOUT ET LA SYMPATHIQUE ÉQUIPE DE MONSIEUR DUMÔDI !!
PATRICE @ PROFOND
QUE LES ÉPREUVES COMMENCENT !!


LES DENTS !!! VISE LES DENTS !!


... LA FLÉ !!!.. FLENDS LA FLÉ !..


... PRÉDATEUR NOCTURNE AIMANT LE SANG, EN SEPT LETTRES ?...
NON.. EUH... SE NE VOIS PAS, NON...


HÉLÀS, VOUS AVEZ PERDU ! MAIS NOUS NE SOMMES PAS DES MONSTRES, ET VOUS AVEZ LE CHOIX...
ALORS ? LA FOSSE AUX LIONS OU VOUS PARTICIPEZ À UNE NOUVELLE ÉMISSION ?


LE MILLION LE MILLION LE MI
LA ROUE DE LA TORTURE
HURLEZ FORT
LE MILLION MILLIONIE
1 MILLION
500 000
100 000

Fanzines

La partie « nouveaux » continue à être bien pâlotte. Franchement, vous m'inquiétez. Secouez-vous, bon sang !



Nouveaux

● **Azrael** n° 1, 58 p., 8 F, périodicité inconnue. Un sommaire solide, avec Cthulhu, Star Wars, Vampire, Stormbringer... Sébastien Peschard, 127 rue Louis Lumière, 76620 Le Havre.

● **L'autre porte**, 15 F, 80 p., apériodique (annuel ?). Un recueil de scénarios de tournoi, avec AD&D, Maléfices, Cthulhu, INS, Star Wars et Cyberpunk. Tout n'est pas bon, mais c'est la loi du genre... ICG, 18 chemin de la loge, 31078 Toulouse Cedex.

● **Bulletin universel de fanzinologie** n° 1, 4 p., 5 F, bimestriel. Les zines qui parlent du fanzinat sont toujours recommandés à ceux à qui cette rubrique ne suffit pas, et celui-ci complète fort bien Zinemania... Nicolas Tonti, 36 chemin de l'oliveraie, 83200 Toulon.

● **Daily planet** n° 1, 4 p., 2 timbres, apériodique. Tiens, le Bulletin des B'Rhumes fait des émules ! Plein de petits articles connotés SF, qui proposent tous une base de scénario... Stéphane Gesquière, 1 route de Valence, 26600 La Roche de Glun.

● **Figurines info** n° 1, 12 p., 20 F, bimestriel. Comme son nom l'indique... On y parle peinture, soclage... Toutes choses qui dépassent mes compétences, mais qui ont l'air fort intéressantes. 36 rue Copernic, 75116 Paris.

● **Games, games, games** n° 1, 28 p., 1,75 £, mensuel. Un zine anglais qui mérite franchement le détour. Il y est question de Cthulhu et des autres jeux de rôle d'horreur, mais aussi d'un peu tout : JpC, jeux de lettres, etc. SFC Press, 42 Wynndale Road, London E18 1DX, UK.

● **Le têtard** n° 1 et 2, 30 p. chacun, 6 F, trimestriel. Un cocktail Ambre/Shadowrun/AD&D, avec un peu de Magic pour pimenter le tout. Maison de quartier des Linandes, place des Linandes Beiges, 95000 Cergy.

● **Zombi** n° 3, 16 p. A5, 5 F, périodicité inconnue. Une ébauche de monde pour AD&D et un scénario INS/MV. François Louart, 25 rue Renan, 92190 Meudon.

Anciens

● **Arcanum magicae** n° 3 et 4, 16 p. A6 chacun, prix inconnu, bimestriel. Magic, Magic et encore Magic. Rappel d'adresse : Arcanum Magicae, 53 av. Galliéni, 92400 Courbevoie.

● **Ars Mag** n° 3, 29 p., 20 F, trimestriel. Toujours Ars Magica. A noter l'excellent « portrait de famille » de tous les suppléments parus en anglais et un coup de gueule contre les tournois.

● **Bazar** n° 2, 50 p., 30 F, trimestriel. Un spécial Cyberpunk, avec plein d'aides de jeu tout à fait sympathiques... Changement d'adresse : P. Dewimille, 26 av. P. Lafargue, 62330 Isbergues.

● **Le bulletin des B'Rhumes** n° 16, 6 p. A3, 40 FB/7 FF/2 FS/1,25 $C, mensuel. L'increvable « Bulletin » est toujours fidèle au poste, et toujours excellent.

● **Cabale** n° 2, 34 p., 3,25 $C, périodicité inconnue. A noter la longue interview de Mark Rein●Hagen, mais aussi de l'AD&D et un intéressant article sur Star Trek, entre autres...

● **Errare Demonicum Est** n° 2, 48 p., 23 F + 3 timbres, trimestriel. Scénarios Cthulhu, Warhammer, aides de jeu Stormbringer, Hawkmoon, Warhammer. La qualité se maintient...

● **Le grimoire** n° 10, 58 p., 40 F (45 pour la Suisse et la Belgique), trimestriel. Comme toujours, Warhammer à toutes les sauces, sous une très belle couverture couleur. Apparition d'une petite rubrique ludotique, et une interview de Phil Gallagher, l'un des auteurs de Warhammer. J'aime décidément beaucoup.

● **Holobar Soir** n° 8, 32 p., 15 F/4000 Lires, apériodique. Premier zine bilingue français-italien (effet secondaire amusant : en français, c'est le numéro 8. Et en italien, le numéro 2). Sinon, peu de changements sur le fond : on y parle toujours du même monde pour AD&D. Rappel d'adresse : 61 rue Léon Frot, 75011 Paris.

- **La lettre de Nosferatu** n° 3, 4 et 5, 2 p. chaque, 1 timbre, périodicité non précisée. Trois feuillets pleins de petites idées intéressantes pour Cthulhu, Scales, Nephilim et autres jeux « occultes ». Mérite le détour.
- **Odyssée** n° 2, 58 p., 25 F, apériodique. Sans conteste le plus beau zine du bimestre. C'est fou ce qu'on peut faire avec un scanner et un logiciel de PAO ! Et comme le contenu est largement à la hauteur… (beaucoup de Star Wars et d'Elric, plus beaucoup d'autres petites choses très sympathiques). 18 rue d'Auch, 31100 Toulouse.
- **Plan d'enfer** n° 14, 48 p., 22 F, bimestriel. Comme toujours, un sommaire équilibré. Parmi les points forts : la critique/portrait de famille de Chill, la suite de la présentation de la gamme Vampire, et l'aide de jeu pour Hawkmoon.
- **Portails** n° HS1, 86 p., 25 F, unique. Un numéro « spécial occultisme », dont le plat de résistance est une grosse campagne pour Nephilim. Intéressant…
- **Rêves** n° 6, 47 p., 20 F, bimestriel hypothétique. Rien que du Rêve de Dragon, avec deux scénarios, des aides de jeu… Un des zines les plus plaisants de ce bimestre, au point de justifier un rappel d'adresse furtif : 33 rue de Verdun, 57000 Metz.
- **Rêves et légendes** n° 4, 10 p., gratuit, trimestriel. Un peu de Bitume, un atome de Magic, un peu de grandeur-nature… L'ensemble est léger, mais pas inintéressant.
- **Rollez jeunesse** n° 2, 20 p., 3 timbres, tous les 1d4 mois. Scénarios Stormbringer et INS/MV, plus un peu de Scales et de Car Wars.
- **Silver Screen** n° 2, 48 p., 20 F + 4 timbres, bimestriel. Beaucoup d'Hawkmoon, un peu moins de Star Wars, Simulacres et James Bond, sans oublier un peu de wargame, le tout sous une présentation joyeusement anarchique.
- **Tinkle Bavard** n° 27, 30 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. J'ai particulièrement aimé l'éditorial, qui dégonfle la baudruche des jeux « intello » de la meilleure manière qui soit : par l'exemple.
- **Zeus** n° 5, 68 p., 30 F, trimestriel. La présentation est pire qu'anarchique et le contenu inégal, mais il y a un certain nombre de petites choses sympathiques à en tirer… notamment l'article sur l'ambiance et le scénario Vampire.
- **Zinemania** n° 8, 6 p., 40 F/an, bimestriel. Un zine de référence si vous voulez créer le vôtre. Les deux pages de conseils de ce numéro vous éviteront sans doute bien des déboires quand vous vous lancerez… Vu le délai depuis le dernier numéro, un rappel d'adresse s'impose : Utopia, 141b rue Félix Mayol, 83200 Toulon.

GNistes

- **Armaguedon** n° 2, 43 p., 150 FB/25 FF, trimestriel. Zine belge, intéressant si vous êtes dans le coin.
- **Le gland** n° 1, 18 p., prix et périodicité inconnus. Les conseils sur les costumes sont intéressants, le reste est un peu trop « interne » à l'association… dont ils ont oublié de donner l'adresse, grr !
- **GNews** poursuit gaillardement son petit bonhomme de chemin. Il doit être aux alentours du n° 12, fait maintenant 4 pages, et cherche des rédacteurs. Alain Borrel, 49 rue de la Chine, 75020 Paris.
- **Réalités** n° 12, 21 p., 1d4 FS, 1d20 FF (?? ?), bimestriel. Comme toujours, la vie des GNistes suisses…

JpCistes

- Pour les amateurs des jeux par correspondance, les zines suivants sont parus : **Dixit** n° 2 et 3, **Les fils du vent** n° 7 (pour Quest) et **Makiavel** n° 2 (32 p., 20 F, apériodique, « généraliste »). Xavier Hygounenc, 82 rue de l'Égalité, 93260 Les Lilas).

Tristan Lhomme

Avis…

à tous ceux qui m'écrivent pour savoir comment créer un zine

Il n'y a pas de recette miracle, ni de formalités particulières à respecter. En gros, la conception d'un zine passe par trois phases :

1) Réunir une équipe, rédiger les articles, les illustrer et les maquetter. N'importe quel ordinateur est vendu avec un traitement de texte, et les logiciels de PAO simples sont nombreux. Sinon, une machine à écrire fait l'affaire.

2) Imprimer ou photocopier votre bébé. Faites jouer la concurrence entre les différentes boutiques de reprographie de votre ville, essayez d'avoir les meilleurs tarifs possible…

3) Le diffuser : dans les boutiques de votre région, dans les conventions, auprès des autres zines… C'est généralement le plus long et le plus fatiguant.

Bon courage !

Tous les zines sont sur 3615 Casus ZIN

Minitel

Nouvelles du Front

A l'heure où vous lisez ces lignes, notre nouveau service télématique devrait enfin être ouvert. Devrait... parce que rien n'est jamais sûr quand on plonge dans l'enfer de la télématique.

Les raisons d'un retard

Le nouveau 3615 Casus a été mis en chantier au début de l'année et il est « presque » terminé depuis septembre. Alors, que se passe-t-il ? Eh bien, des problèmes de tous ordres se sont enchaînés depuis trois mois ! Quand il ne s'agissait pas d'ennuis techniques, l'équipe chargée du développement était réquisitionnée pour travailler sur un autre projet prioritaire. Bref, les jours s'ajoutant aux semaines, les retards se sont accumulés.

Nous présentons donc toutes nos excuses à ceux qui, comme nous, attendaient de voir à quoi ressemblait notre « mini matrice ».

Le Barbare déchaîné serait bien allé taquiner les côtes des informaticiens responsables de cette perte de temps, mais nous n'avons pas retrouvé les clefs de sa cage...

Concours de fête

Comme chaque année à la même époque, nous allons organiser quelques concours-surprises bien dotés. Alors restez connectés !

Créateurs en détresse

Joe & Annabella reçoivent régulièrement (au moins une fois par mois !) des lettres du type de celle-ci :

« Salut Casus Belli !

Depuis ma tendre enfance, j'aime créer mes propres jeux. Mais l'enfance n'a qu'un temps et on se retrouve vite adulte avec une situation financière et sociale très commune... c'est-à-dire Bac+2 et chômage. Mais, je m'embrouille. Voilà : fan des récits de Franck Herbert et du cycle de Dune, j'ai décidé de créer un jeu de plateau sur ce thème. En un mois, le voici achevé. Comme mon projet allèche tout de suite mes camarades joueurs, je me mets à rêver à son édition, voire à une Épreuve du feu dans CB ! C'est alors que les problèmes se multiplient...

1) Lors de la fabrication du « prototype », je me rends compte que les choses ne sont pas si faciles que ça.

2) Mes amis poursuivant leurs études, ils ne peuvent participer aux tests...

3) Problème majeur : il existe déjà un jeu de plateau et deux logiciels de jeu sur le même thème. Alors, comment convaincre un petit éditeur que mon travail est plus original et plus respectueux de l'histoire de Dune que ses prédécesseurs ?

Je suppose que je ne suis pas le seul à connaître ça. Peut-être faudrait-il que les jeunes auteurs comme moi s'associent pour créer leur propre système d'édition.

Lionel Perrodier »

Malheureusement, nous autres à *Casus Belli*, nous n'avons pas de solution miracle à proposer à ceux – très nombreux – qui se lancent un jour dans la grande aventure de la création de jeux. Nous ne connaissons aucun passe-droit, aucun piston et aucun éditeur bienveillant susceptible d'accueillir à bras ouverts les jeux « originaux » conçus par des passionnés.

Je précise en outre que nous n'avons pas le temps de tester les prototypes qui nous sont envoyés...

Alors, que faire ? Sans reprendre entièrement l'article consacré à l'édition de jeu publié dans CB 40, rappelons quand même que la meilleure procédure à suivre pour trouver un éditeur consiste :

a) A proposer des parties de démonstration dans le cadre du plus grand nombre de conventions possible (si le jeu « vaut le coup », ça se saura vite !).

b) Envoyer des petits dossiers de présentation – avec photos et descriptif clair – à tous les éditeurs qui pourraient être intéressés.

Aussi étrange que cela puisse paraître, tous les grands concepteurs français ont débuté comme ça. ■

ECHO DES MURS : *Spécial Magic*

Depuis près de six mois, Didier Monin – alias Arcanum – répond à toutes vos questions concernant *Magic : The Gathering*. Comme il est d'une nature aimable, il n'hésite pas à se répéter quand des nouveaux venus l'interrogent sur des points qu'il a déjà expliqués. Voici quelques exemples de réponses qu'il peut vous donner...

- **Artefacts** : quand ces cartes ne portent pas de symbole « tap », il n'est pas nécessaire de les « tapper » pour qu'elles produisent leurs effets.
- **Attack** : le terme « attaque » a un sens très précis dans Magic. Il ne s'applique qu'à la phase d'attaque des créatures. Le pouvoir spécial d'une créature et les sorts qui font des dommages directs ne sont pas considérés comme des « attaques », mais comme des « sources de dommages ». Il ne peut y avoir qu'une seule attaque durant le tour d'un joueur.
- **Defense/Tap** : une créature qui défend ne doit pas être « tappée » au moment où elle est choisie pour bloquer un attaquant. Si elle est « tappée » après avoir bloqué un adversaire, celui-ci reste bloqué, mais ne subit aucun dommages de sa part.
- **Dwarven Warriors** : en « tappant » cette carte, on rend une autre créature « imbloquable », pourvu que celle-ci ne soit pas supérieure à 2-2.
- **Fanzine Magic** : pour vous abonner à *Arcanum Magicae*, écrivez au 53 avenue Gallieni, 92400 Courbevoie (en joignant 24 francs pour six numéros !).
- **Fireball** : cette carte peut bien être utilisée contre l'adversaire !
- **Interrupt** : on ne peut pas utiliser une carte sans raison. Pour lancer un « Interrupt », il faut que celui-ci ait une cible.
- **Killed/Destroyed** : ces deux termes ont le même sens. En revanche, « buried » empêche toute régénération.
- **Maze of Ith** : cette carte permet de redresser (en « fast effect ») une créature attaquante, celle-ci n'inflige alors plus de dommages et n'en reçoit plus non plus. C'est une sorte d'immobilisation permanente pour une créature attaquante, qui peut être utilisée en défense.
- **Regeneration** : la régénération intervient à la fin de la phase d'assignation des dommages, à un moment où la créature qui régénère a déjà infligé des dommages. Seul point spécial : elle revient « tappée ».
- **Relic Barrier** : cette carte ne « tappe » que les artefacts de l'adversaire, pas les vôtres !
- **Target** : si rien d'autre n'est précisé (ex. : « target creature »), ce terme peut aussi bien désigner le joueur adverse qu'une créature.
- **Tournoi permanent** : pour participer au tournoi permanent *Magic : The Gathering* organisé par Arena, envoyez une enveloppe timbrée à Arena, 8 rue Jules Simon, 75015 Paris.
- **Unstable Mutation** : les jetons de malus -1/-1 restent si l'enchantement disparaît, mais le bonus +3/+3 est, lui, lié à l'enchantement et disparaît en même temps que celui-ci.
- **Walk** : les créatures ayant « walk » ne peuvent pas être bloquées si l'adversaire possède au moins un terrain du type correspondant, et ce même s'il a aussi une créature « walk » similaire.
- **Walls** : oui !, oui !, oui !, les murs SONT des créatures et il est donc possible de les enchanter. Seule restriction : ils ne peuvent pas attaquer.

CASUS BELLI n°84 décembre 1994 - janvier 1995. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 4e trimestre 1994. n°8600977. Commission paritaire n° 63.264.

Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

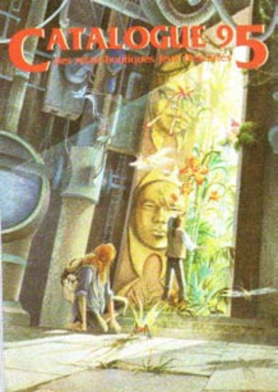
PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant. Tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT- Tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP Tél. : (1) 60.69.56.16.



L'astronome - Vermeer © Willi PETER - EXPLORER


CATALOGUE 95

RECREEZ LES GRANDES BATAILLES DU HOBBIT ET DU SEIGNEUR DES ANNEAUX

POINTS DE VENTE CONSEIL MITHRIL

10000 TROYES 4 RUE GEORGES CLEMENCEAU	MODEL'KITS	25 73 36 83
13100 AIX EN PROVENCE 26 PLACE DES TANNEURS	ART'N MAGIC	42 26 77 80
14000 CAEN 151 RUE ST PIERRE	LE PION	31 85 17 77
25000 BESANCON 7 QUAI DE STRASBOURG	MAISON CADOQUAI	81 81 32 11
29200 BREST C/C COAT AR GUEVEN	L'AMUSANCE	98 44 25 30
30000 NIMES 8 RUE DE LA TRESORERIE	TOUT LE MODEL REDUIT	66 67 44 38
31000 TOULOUSE 14 RUE M.FONVIEILLE PASSAGE ST JEROME	JEUX DU MONDE	61 23 73 88
33000 BORDEAUX 62 RUE DU PAS ST GEORGES	LE TEMPLE DU JEU	56 44 61 22
34000 MONTPELLIER 8 RUE CAUZIT	EXCALIBUR	67 60 81 33
38000 GRENOBLE 18 RUE CHAMPOLLION	EXCALIBUR	76 63 16 41
44000 NANTES 2 RUE J. J. ROUSSEAU	BROCELIANDE	40 48 16 94
45000 ORLEANS GALERIE DU CHATELET	EUREKA	38 53 23 62
49100 ANGERS 23 RUE DES POELIERS	SORTILEGES	41 88 96 96
54000 NANCY 35 RUE DE LA COMMANDERIE	EXCALIBUR	83 40 07 44
56100 LORIENT 133 RUE EDOUARD BEAUVAIS	ARMOR MODELISME	97 84 82 85
57000 METZ GALERIE DE L'ESPLANADE	HOBBY 57	87 75 07 82
59800 LILLE 8 PLACE DU GENERAL DE GAULLE	GAME'S	20 13 92 92
63000 CLERMONT FERRAND 14 PLACE HIPPOLYTE RENOUX	LABYRINTHE	73 90 22 81
67000 STRASBOURG 12 RUE DE LA GRANGE	PHILIBERT	88 32 65 35
69002 LYON 13 RUE DES REMPARTS D'AINAY	JEUX DESCARTES	78 37 75 94
69007 LYON 268 RUE DE CREQUI	TEMPLE DU JEU	72 73 13 26
72000 LE MANS 53 RUE NATIONALE	LA BOITE A JEUX	43 23 96 81
74000 ANNECY R. DE LA PREFECTURE GAL. EMERAUDE DU LAC	NEURONES	50 51 58 70
75004 PARIS 22 RUE DE SEVIGNE	TEMPS LIBRE	42 74 06 31
75005 PARIS 52 RUE DES ECOLES	JEUX DESCARTES	43 26 79 83
75015 PARIS 39 BD. PASTEUR	JEUX DESCARTES	47 34 25 14
75017 PARIS 6 RUE MEISSONNIER	JEUX DESCARTES	42 27 50 09
76000 ROUEN 160 R. EAU DE ROBEC PAS. PETITE HORLOGE	LE DE D'YS	35 15 47 46
76600 LE HAVRE 92 RUE DU DOCTEUR VIGNE	LE DEMON DU JEU	35 41 71 91
77000 MELUN 5 RUE GUY BAUDOIN	CELLULES GRISES	64 09 21 36
77400 LAGNY S/MARNE 128 RUE SAINT DENIS	LE CENTAURE	64 30 90 35
78158 LE CHESNAIS C/C PARLY 2 PORTE CONCORDE	GAME'S	39 55 19 20
80000 AMIENS HALLS DU BEFFROI 22bis R. DU GAL. LECLERC	GAME'S	22 91 73 33
86000 POITIERS 35 RUE EDOUARD GRIMAUX	LE DE A TROIS FACES	49 41 52 10
89100 SENS 1 RUE DE LAURENCIN	SHERWOOD	86 65 69 90
91000 EVRY PLACE DE L'AGORA C/C EVRY II	CELLULES GRISES	64 97 81 74
94100 SAINT MAUR 7 RUE DE LA VARENNE	AUX MODELISTES	48 83 45 05
94210 LA VARENNE GALERIE ST HILAIRE 93 AV DU BAC	L'ECLECTIQUE	42 83 52 23
95014 CERGY C/C CERGY III BAT FNAC	GAME'S	30 75 95 42
95610 ERAGNY C/C ART DE VIVRE	LES FANAS	34 48 90 49

Ces Points de Vente Conseil disposent des WARBANDS en AVANT PREMIERE
Liste non exhaustive

WARBANDS
Middle-earth Wargaming
29 gaming miniatures from JRR Tolkien's The Hobbit and The Lord of the Rings

WARBANDS
Middle-earth Wargaming
30 gaming miniatures from JRR Tolkien's The Hobbit and The Lord of the Rings

30 PIECES PRESENTEES DANS UNE MALLETTE PLASTIQU
IDEALE POUR LE TRANSPORT DES FIGURINES.



LES WARBANDS DONT L'ÉCHELLE EST COMPATIBLE AVEC CELL
DE LA GAMME MITHRIL TRADITIONNELLE NE SONT PAS APPRÊTÉE

PRINCE AUGUST - BP 29 - 78770 THOIRY Tel (1) 34 87 40 05 Fax (1) 34 87 49 9